

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak adalah seorang laki – laki atau perempuan yang lahir dari buah perkawinan orang tua. Masa anak – anak merupakan masa yang panjang dalam kehidupan. Dalam periode tersebut anak – anak masih ingin mengetahui segalanya. Disinilah peranan penting orang tua untuk perkembangan anak. Tumbuh kembang anak adalah proses yang dialami manusia dari dalam kandungan hingga dewasa baik secara fisik, emosi, dan kognitif. Diusia 3 – 6 tahun masa pertumbuhan anak adalah fase bermain anak, yaitu identifikasi dengan orang tua mengembangkan gerakan tubuh, keterampilan, bahasa, rasa ingin tahu, imajinasi dan kemampuan menentukan tujuan (Erikson dalam Marliany, 2016).

Mainan adalah sesuatu permainan yang dilakukan oleh anak – anak. Berbagai jenis bendapun dapat dijadikan mainan. Memberikan mainan kepada anak merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan orang tua untuk membantu proses tumbuh kembang anak. Mainan juga dapat membantu anak untuk merespon kejadian yang ada lingkungannya, baik dari apa yang didengar, dilihat, dan dirasakannya. Sekarang ini banyak mainan yang berbentuk edukatif yang dapat diberikan kepada anak untuk membantu tumbuh kembang anak lebih optimal.

Sekarang ini mainan edukasi sudah menjadi pilihan orang tua dalam membantu proses pertumbuhan anak karena permainan edukasi mampu meningkatkan pemahaman terhadap kepribadian anak. Penggunaan mainan edukasi sudah menjamur dikalangan masyarakat. Tingginya minat konsumen terhadap permainan edukasi membuat maraknya penjualan mainan edukasi di berbagai tempat, seperti pasar tradisional hingga pasar swalayan.

Namun tidak semua mainan edukasi yang dijual di pasar – pasar tersebut menggunakan bahan yang aman untuk anak. Sekarang banyak mainan edukasi yang terindikasi menggunakan zat – zat berbahaya. Contoh zat kimia berbahaya yang

ditemukan pada mainan adalah merkuri (Hg) dan timbal (Pb). Zat merkuri adalah jenis logam yang sering ditemukan di alam, dan apabila zat tersebut masuk ke dalam tubuh anak, merkuri dapat merusak saluran pencernaan, saraf, dan ginjal. Sedangkan timbal adalah logam berat yang terdapat secara alami di dalam kerak bumi. Biasanya zat ini sering digunakan untuk bahan perpipaan, bahan aditif untuk bensin dan sebagainya. Jika zat ini masuk ke dalam tubuh anak akan berdampak pada fungsi kognitif anak, kemampuan belajar, dan mempengaruhi perilaku dan intelegensi anak.

Hal ini terbukti dari hasil penelitian yang dilakukan oleh pihak YLKI pada tahun 2011. YLKI melakukan uji coba pada 21 *sample* mainan yang di ambil dari toko mainan, pasar tradisional, dan pusat perbelanjaan. Dari penelitian tersebut, ditemukan produk mainan edukasi yang mengandung zat – zat berbahaya bagi kesehatan anak. Contoh zat kimia berbahaya yang ditemukan pada mainan adalah merkuri (Hg) dan timbal (Pb). YLKI juga mengatakan selain zat berbahaya, tampilan fisik dari *sample* mainan edukasi tidak aman untuk anak – anak seperti cat yang mudah terkelupas, bau dan warna cat yang mencolok, serta kurangnya informasi yang jelas dalam kemasan mainan tersebut. (ylki.or.id)

Terkait dengan keamanan mainan, di Indonesia sendiri telah memberlakukan SNI wajib yang telah di adopsi secara identik standar internasional ISO 8124 yang terdiri dari 4 bagian. Standar itu meliputi: (1) SNI ISO 8124-1:2010 Keamanan Mainan – Bagian 1: aspek keamanan yang berhubungan dengan sifat fisis dan mekanis, (2) SNI ISO 8124-2:2010 Keamanan Mainan – Bagian 2: Sifat mudah terbakar, (3) SNI ISO 8124-3:2010 Keamanan Mainan – Bagian 3: Migrasi unsur tertentu, (4) SNI ISO 8124-4:2010 Keamanan Mainan – Bagian 4: Ayunan seluncuran dan mainan aktivitas sejenis untuk pemakaian di dalam dan di luar lingkungan tempat tinggal. (bsn.go.id)

Menurut Natalya Kurniawati (Staf Bidang Penelitian YLKI) dalam memilih mainan untuk anak orang tua harus mengetahui standarisasi mainan di Indonesia agar tidak sembarangan dalam memilih mainan dan berdampak buruk untuk anak. Meskipun tidak mudah untuk membedakan mainan yang aman dengan yang tidak aman. Dengan adanya label sertifikasi dan mainan yang telah terdaftar di BSN

orang tua dapat terbantu dalam memilih mainan untuk anak. Karena mainan dengan label sertifikasi dan terdaftar sudah ada jaminan bahwa mainan tersebut aman dari segi keamanan lingkungan, keamanan dari segi pengguna dan kualitas bahan atau material yang digunakan.

Dari masalah tersebut, dengan dibuatnya kampanye sosial memilih mainan yang aman untuk anak, diharapkan orang tua dapat lebih selektif lagi dalam memilih mainan untuk anak. Dan anak dapat terhindar dari dampak – dampak negatif dari zat – zat berbahaya yang ada dalam mainan tertentu. Serta pertumbuhan sang anak dapat berkembang secara optimal.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan oleh peneliti, maka dapat ditarik beberapa identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Masih adanya mainan edukasi yang mengandung zat – zat berbahaya.
2. Kurangnya tahunya orang tua tentang pentingnya mengetahui SNI saat memilih mainan untuk anak.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari identifikasi masalah diatas dapat ditarik beberapa rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang strategi kreatif pada kampanye sosial memilih mainan yang aman untuk anak sesuai dengan target audiens?
2. Bagaimana pemilihan media visual yang tepat untuk merancang kampanye sosial memilih mainan yang aman untuk anak sesuai dengan target audiens?

1.3 Ruang Lingkup

Untuk mempermudah penulisan laporan tugas akhir ini dan agar lebih terarah maka perlu kiranya dibuat suatu batasan masalah. Adapun ruang lingkup permasalahan yang akan dibahas dalam penulisan laporan ini, yaitu:

Adanya bahan berbahaya seperti, timbal dan merkuri yang terkandung dalam mainan tertentu dan masih adanya orang tua yang memberikan mainan tidak sesuai dengan kategori usia perkembangan anak. Banyak beredarnya mainan anak yang menggunakan logo SNI palsu yang membuat konsumen tertipu. Tempat penelitian akan dilakukan dikota Bandung dengan target audiens orang tua menengah ke atas yang belum paham dan mengerti pentingnya SNI dalam memilih mainan yang sesuai untuk anak. masih adanya orang tua yang belum selektif dalam memilih mainan yang tepat untuk anak. Untuk menyelesaikan masalah tersebut dengan merancang kampanye sosial memilih mainan yang aman untuk anak.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai adalah, sebagai berikut :

1.4.1 Tujuan Khusus

1. Untuk menentukan terancangnya strategi kreatif kampanye sosial memilih mainan yang aman untuk anak
2. Untuk mengetahui media visual yang tepat untuk kampanye sosial memilih mainan yang aman untuk anak.

1.4.2 Tujuan Umum

Untuk memberikan informasi dan edukasi kepada orang tua tentang pentingnya mengetahui regulasi SNI pada mainan anak, serta membuat orang tua lebih selektif dalam memilih mainan untuk anak.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Akademis

Menambah referensi bagi akademis desain komunikasi visual mengenai kampanye sosial memilih mainan yang aman untuk anak dalam upaya proses tumbuh kembang anak, serta sebagai bahan masukan untuk penulis selanjutnya.

2. Bagi Penulis

Menambah wawasan penulis tentang memilih mainan yang aman untuk anak, dan mengetahui media yang sesuai untuk kampanye sosial ini.

3. Bagi masyarakat

Untuk mengubah pola pikir orang tua agar dapat lebih selektif dalam memilih mainan untuk anak.

1.6 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Wawancara, studi pustaka, observasi cara untuk mengumpulkan data yang ingin diteliti.

1.6.1 Metode Kualitatif

Penelitian kualitatif sering disebut juga metode penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (natural setting) disebut juga sebagai metode etnographi, karena pada awalnya metode ini lebih banyak digunakan untuk penelitian dibidang antropologi budaya, disebut metode kualitatif, karena data yang terkumpul dan analisisnya lebih bersifat kualitatif.

Menurut Sugiyono (2017) metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisi data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi.

Tujuan utama penelitian kualitatif adalah untuk memahami fenomena atau gejala sosial dengan cara memberikan pemaparan berupa penggambaran yang jelas tentang fenomena atau gejala sosial tersebut dalam bentuk rangkaian kata yang pada akhirnya akan menghasilkan sebuah teori.

1. Wawancara

Teknik wawancara yang peneliti gunakan dalam menggali data cukup efektif untuk memperoleh setiap data yang dibutuhkan dalam penelitian. Dalam mengumpulkan data melalui wawancara, peneliti akan melakukan wawancara dengan lembaga yang terkait dengan masalah tersebut, orang tua yang memiliki usia 3 sampai 8 tahun

2. Studi Pustaka

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan menelaah teori – teori, pendapat – pendapat serta pokok pemikiran yang dapat dalam media cetak, khususnya buku – buku yang menunjang dan relevan dengan masalah yang dibahas dalam penelitian. Buku yang digunakan berupa teori kampanye, komunikasi, DKV.

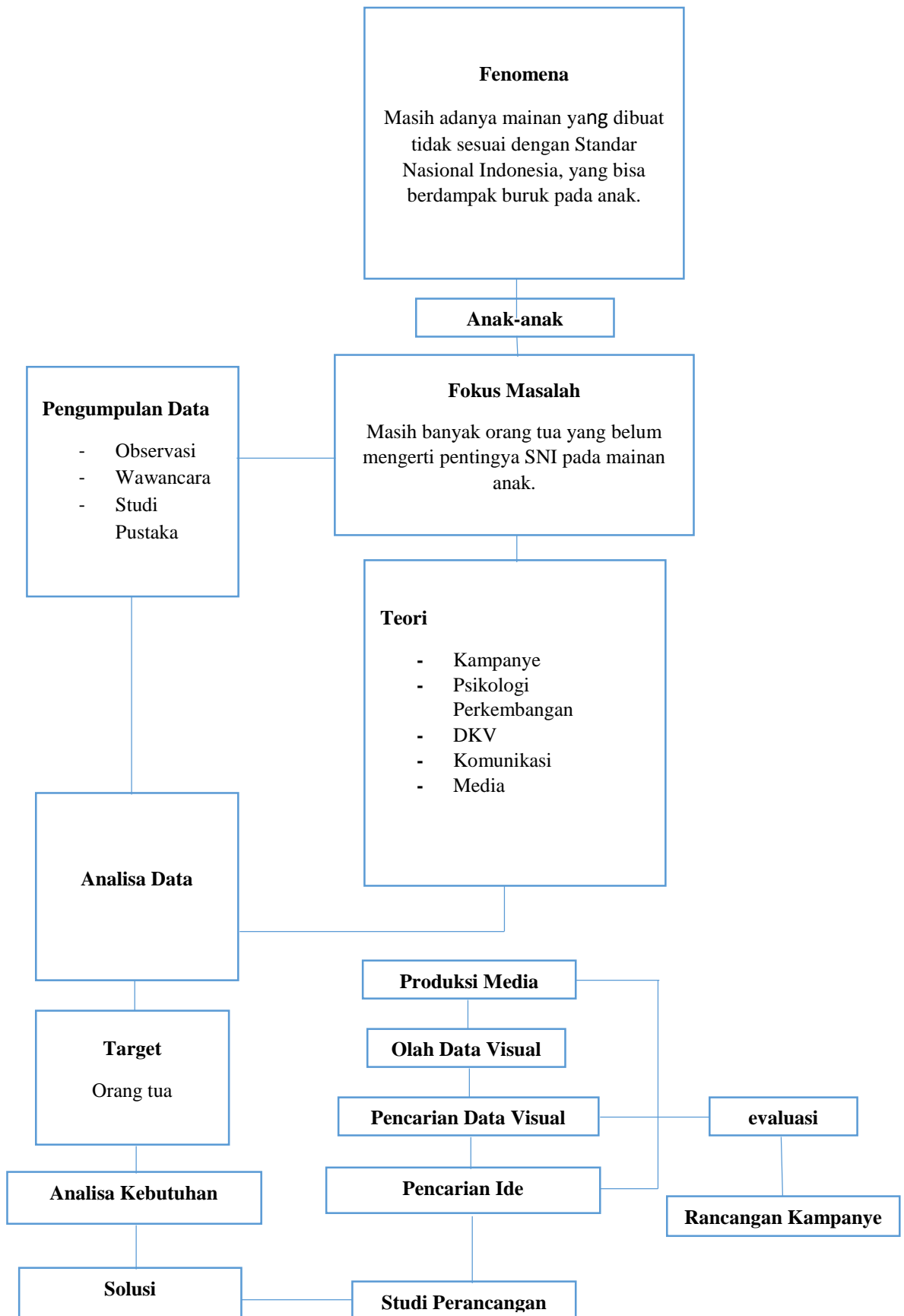
3. Observasi

Teknik pengumpulan data dengan cara pengamatan dan mencatat secara sistematis mengenai fenomena – fenomena yang ingin di teliti. Peneliti akan melakukan observasi pada pasar – pasar yang menjual mainan anak, dan pedagang mainan keliling.

1.7 Kerangka Penelitian

Sebagai landasan untuk memecahkan masalah yang telah dikemukakan peneliti, maka diperlukan kerangka pemikiran yang berupa teori atau pendapat para ahli yang tidak diragukan lagi kebenarannya, yaitu teori mengenai hal yang terkait dengan penelitian yang sekarang dilakukan oleh peneliti.

Gambar 1.1 Bagan Kerangka Penelitian



1.8 Pembabakan

Untuk mengetahui gambaran umum tentang laporan Pra TA ini, dirasakan perlu sistematika penulisan sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN

Adanya bahan berbahaya yang terkandung dalam mainan tertentu dan masih adanya orang tua yang memberikan mainan tidak sesuai dengan kategori usia perkembangan anak. Tempat penelitian akan dilakukan dikota Bandung dengan target audiens orang tua menengah kebawah yang belum mengerti bagaimana memilih mainan yang sesuai untuk tumbuh kembang anak. masih adanya orang tua yang belum selektif dalam memilih mainan yang tepat untuk anak. Dengan merancang kampanye sosial memilih mainan anak yang sesuai dalam upaya proses tumbuh kembang anak yang optimal.

2. BAB II DASAR PEMIKIRAN

Dasar pemikiran yang menjelaskan teori – teori dari para ahli sebagai panduan dalam perancangan ini. Teori yang digunakan adalah, teori kampanye, teori DKV, teori bermain, teori komunikasi, media, dan perilaku konsumen.

3. BAB III ANALISA DATA

Dalam bab ini berisi tentang data – data yang didapat oleh penulis, seperti data faktual, data wawancara, menentukan khalayak sasaran. Di bab ini juga berisi data demografis, psikografi, geografis target audiens. Menjelaskan data wawancara dan menganalisis melalui analisis matriks dan S.W.O.T.

4. BAB IV PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan bagaimana penulis menemukan ide besar, strategi kreatif dan strategi media. Visual dalam kampanye sosial ini dipaparkan dalam bab 4, seperti referensi visual, pemilihan font, pemilihan warna, dan juga gaya visual yang akan dibuat untuk kampanye ini.

5. BAB V PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dan saran hasil laporan perancangan ini.