

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Keluarga merupakan kelompok sosial kecil yang memiliki karakteristik untuk tinggal bersama untuk mengembangkan keintiman melalui perilaku-perilaku yang memunculkan rasa identitas sebagai keluarga, berupa ikatan emosi, pengalaman historis, maupun cita-cita untuk masa depan (Lestasi, 2016). Orang tua berperan sangat penting dan sangat berpengaruh terhadap pendidikan anak-anaknya. Anak menjalani proses tumbuh dan berkembang dalam suatu lingkungan dan hubungan (Thompson, 2006). Yang berarti anak menjalani proses perkembangan dan proses tumbuh bersama kedua orang tuanya. Kehidupan orang tua berpengaruh karena anak meniru orang tuanya sepanjang waktu, perkembangan konsep dan kepribadian sosial sang anak dipengaruhi oleh cara pola asuh yang baik.

Pola Asuh mempunyai peranan yang sangat penting dan dampak yang besar bagi perilaku moral pada anak, karena dasar perilaku moral yang anak dapatkan adalah orang yang ada disekitarnya atau lingkungannya yaitu orang tua. Pola asuh terdiri dari 2 kata yaitu pola dan asuh. bahwa “pola” adalah model, sistem; cara kerja. “asuh” adalah menjaga, merawat, mendidik, membimbing, membantu, melatih, agar bisa mandiri/berdiri sendiri. Dengan bekal pola asuh yang baik dan benar, anak dapat mempelajari dasar-dasar perilaku yang sangat penting untuk masa depan (Tridhonanto, 2014:2). Tujuan program pola asuh adalah meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua dalam melaksanakan kewajibannya seperti merawat, mengasuh, dan membantu pembentukan karakter. upaya untuk meningkatkan kepedulian dan mempersiapkan membangun/membentuk karakter untuk masa depan si anak serta dapat meningkatkan kualitas pola asuh.

Kertamuda (2015:5) menegaskan, “Masa keemasan seorang anak (*the golden age*) adalah masa pertumbuhan yang perkembangan yang sangat menentukan karakter seorang anak pada umur 0 - 6 tahun.” Yang dimana orang tua harus mulai mengenal

fase-fase perkembangan kepribadian untuk membentuk karakter sang anak sebelum merencanakan memiliki seorang anak. Tujuan orang tua untuk mengetahui fase *the golden age* ini agar orang tua lebih mengerti bahwa masa keemasan ini sangatlah penting yang hanya terjadi 1 kali dalam hidup anak. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia tentang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 14, menyebutkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Namun, berdasarkan data yang penulis dapat dari satu-satunya Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) di Kota Bekasi yaitu Rumah Parenting, banyaknya orang tua berdomisili Bekasi yang tidak mengerti betapa pentingnya pola asuh yang baik di masa pertumbuhan anak usia 0-6 tahun atau 1000 hari pertama anak itu lahir, dan hanya berfokus pada anak usia 6-8 tahun (kelas 1-3 Sekolah Dasar) saja. Disebutkan oleh Cut Ira Dian Sari, SP. Dipl. Montessori. sebagai ahli Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di Bekasi, “perkembangan paling penting di usia dini adalah usia 0-6 tahun, karena usia tersebut adalah perkembangan yang paling cepat. Jika anak tersebut tidak merasakan pola asuh yang baik dari orang tuanya, masa keemasan anak tersebut tidak akan maksimal dan memberikan dampak yang buruk, seperti tidak memiliki komunikasi yang baik, tidak terbentuknya karakter, moral yang tidak baik, dan emosi yang tidak terkontrol dan sangat pengaruh pada masa depannya”. Menurut Ibu Cut Ira Dian Sari, dengan cara memberikan edukasi anak tersebut melalui orang tua anak itu sendiri karena pada dasarnya orang tua yang selalu ada di samping anak tersebut.

Ibu Cut Ira mengatakan, dibutuhkan media edukasi singkat yang menarik yang memberikan poin-poin penting mengenai *the golden age* agar orang tua sadar bahwa fase ini sangat penting bagi anak. Menurut Smiciklas (2012), Infografis adalah media yang mencoba menyampaikan informasi yang kompleks kepada audies dengan cara cepat dikonsumsi dan mudah dipahami. Infografis adalah pengembangan visualisasi data dan desain informasi. Infografis memiliki berbagai jenis, yaitu infografis statis,

gerak dan interaktif. Infografis gerak dapat diartikan sebagai *motion graphic*. Menurut Kranser, Jon (2017), *Motion Graphic* adalah menggabungkan prinsip grafis dan animasi yang akan membentuk informasi yang efektif, efisien, dan jelas menyampaikan maknanya.

Berdasarkan penjabaran tersebut, kurangnya pengetahuan orang tua mengenai pola asuh yang baik membutuhkan media pembelajaran untuk memberikan pengetahuan pada fase *the golden age* ini, dibuatlah perancangan *motion graphic* ini agar mengedukasi orang tua agar mengerti betapa pentingnya masa keemasan anak dengan poin-poin penting mengenai fase *the golden age*, hal ini didukung oleh pengguna sosial media.

Ada 4 platform yang dapat mendukung informasi berbasis *motion graphic* ini, yaitu Youtube, Instagram, Facebook, dan Whatsapp. Hootsuite (We Are Social) menyajikan data yang dibutuhkan oleh memahami internet setiap tahunnya, dan Hootsuite telah menerbitkan data dan tren tentang media sosial pada bulan Januari, 2020. Ada 160 juta pengguna aktif media sosial dari 272,1 juta total populasi (jumlah penduduk) di Indonesia, Hootsuite mencatat rata-rata pengguna media sosial menggunakan media sosial dengan perangkat apapun selama 3 jam, 26 menit. Dan ada 4 platform yang paling digunakan oleh masyarakat Indonesia yaitu Youtube dengan sebanyak 88% dari jumlah populasi, Whatsapp dengan sebanyak 84% dari jumlah populasi, Facebook dengan sebanyak 82% dari jumlah populasi, dan terakhir ada Instagram dengan sebanyak 79% dari jumlah populasi.

Terkait dengan pembahasan diatas maka penulis memberikan judul “Perancangan *Motion Graphic* untuk Mengedukasi Orang Tua terhadap Masa Keemasan Otak Anak”.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Permasalahan

Berdasarkan fenomena tersebut, masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Kurangnya pengetahuan orang tua terhadap masa keemasan otak anak/ *the golden age*.

2. Kurangnya ketertarikan orang tua untuk mengetahui masa *the golden age*.
3. Dibutuhkan media pembelajaran yang menarik mengenai poin-poin penting masa keemasan otak anak untuk Lembaga Swadaya Masyarakat Rumah Parenting.

1.2.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *motion graphic* sebagai media pembelajaran untuk orang tua muda dalam rangka mengedukasi fase *the golden age*.

1.3 Ruang Lingkup

Dalam kaitannya dengan program studi Desain Komunikasi Visual, maka batasan yang akan dibahas dalam perancangan ini adalah :

A. Apa

Dengan pengetahuan orang tua mengenai pola asuh yang benar pada masa perkembangan anak usia dini tepatnya di masa *the golden age* (usia 0-6 tahun) dapat memaksimalkan potensi anak tersebut.

B. Siapa

Target audiens dari perancangan ini ditujukan untuk orang tua muda yang ingin memiliki anak dan yang sudah memiliki anak, orang tua berusia 20-30 tahun.

C. Bagaimana

Merancang *motion graphic* yang mengangkat tema edukasi singkat mengenai masa keemasan pada anak usia 0-6 tahun.

D. Dimana

Perancangan ini dilaksanakan di Kota Bekasi.

E. Waktu

Perancangan ini dibuat pada tahun 2020-2021

1.4 Tujuan Perancangan

Berkaitan dengan permasalahan tersebut, perancangan ini bertujuan untuk :

1. Untuk mengedukasi orang tua apa itu *the golden age* dengan memberikan poin-poin melalui media *motion graphic*.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Data yang diperoleh dalam perancangan *motion graphic* menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut :

1. Metode Wawancara

Menurut Soewardikoen (2013:6) dalam buku Metodologi Penelitian Visual dari Seminar ke Tugas Akhir, mengemukakan bahwa wawancara adalah proses untuk mendapatkan data melalui individu yang diwawancara yang bertujuan untuk penggalan pemikiran, konsep dan pengalaman.

Wawancara pada perancangan ini dilakukan dengan mewawancarai subjek yang berpengalaman mempunyai anak dan Konselor Pendidikan Anak Usia Dini Rumah Parenting. Wawancara dilakukan dengan teknik terstruktur dan tidak terstruktur.

2. Metode Observasi

Morris (1973:906) mendefinisikan observasi sebagai aktivitas mencatat suatu gejala dengan bantuan instrumen-instrumen dan merekamnya dengan tujuan ilmiah atau tujuan lain. Yang berarti salah satu dari metode penelitian yang mengenali dan mencatat kejadian secara langsung.

3. Metode Studi Pustaka

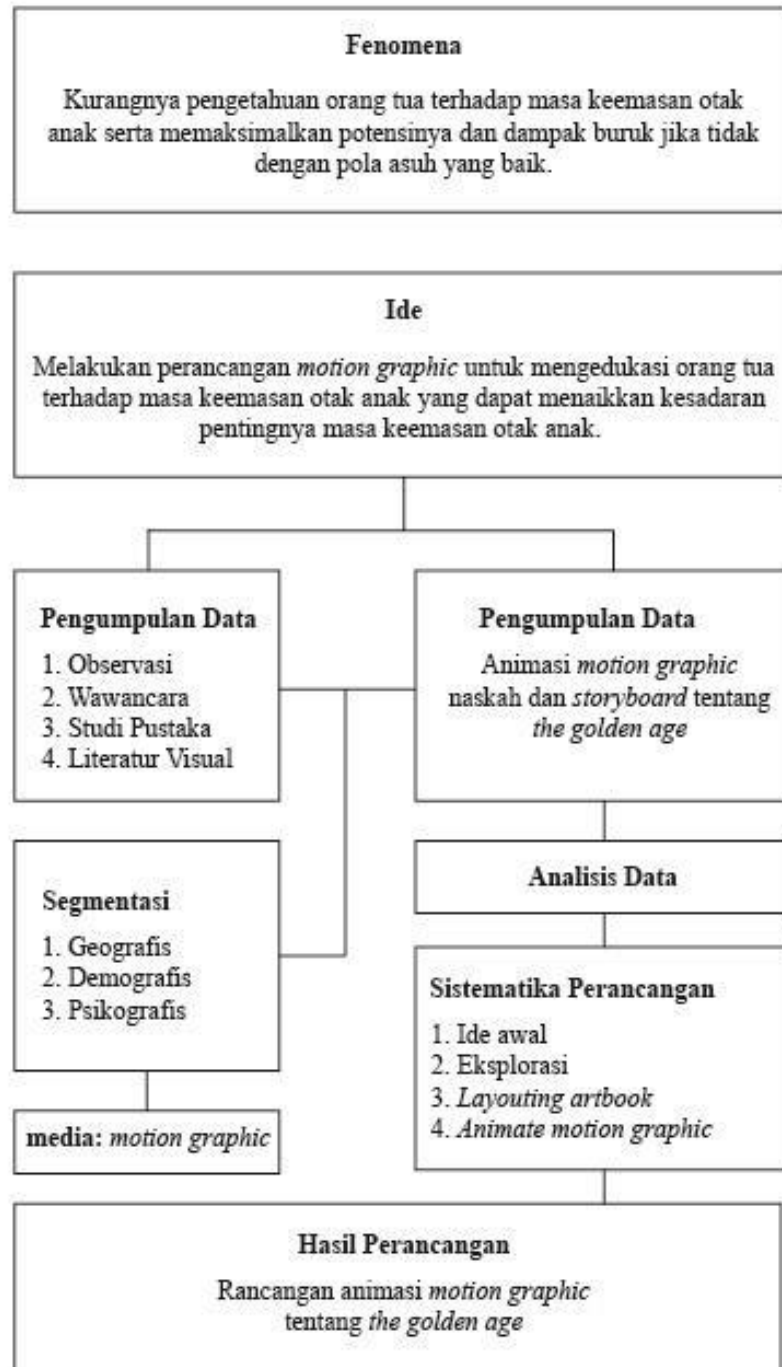
Menurut Soewardikoen (2013:16) dalam buku Metodologi Penelitian Visual dari Seminar ke Tugas Akhir, mengemukakan bahwa studio pustaka adalah kegiatan dilakukan guna mengumpulkan informasi dengan menggabungkan dari teori-teori yang sudah ada untuk membuat teori-teori baru.

Studi pustaka diperoleh dengan mencari teori-teori dari buku dan jurnal yang membahas tentang media yang akan dibuat untuk kebutuhan penyusunan tugas akhir.

4. Literatur Visual

Menurut Ratna dalam Prastowo (2012:81), literatur visual didasari oleh kenyataan bahwa setiap objek kultural merupakan gejala multidimensi sehingga dapat dianalisis lebih dari satu kali secara berbeda-beda, baik oleh orang yang sama maupun berbeda.

1.7 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan

(Sumber: Dok. Pribadi 2020)

1.8 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dibahas mengenai latar belakang permasalahan serta rumusan permasalahan *motion graphic* untuk mengedukasi orang tua mengenai masa keemasan otak anak sebagai inti penyusunan tugas akhir ini. Kemudian diikuti dengan tujuan perancangan, metode pengumpulan data, metode analisis, kerangka perancangan serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Menjelaskan landasan teori yang digunakan untuk dasar perancangan *motion graphic* edukasi ini.

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

Menjelaskan data-data yang diperoleh melalui wawancara dan observasi. Data yang di peroleh kemudian dianalisis dengan teori yang tercantum di bab II.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Pada bab ini dijelaskan konsep perancangan mencakup konsep pesan, konsep visual, konsep kreatif dan konsep media mengenai edukasi orang tua berupa *motion graphic*.

BAB V PENUTUPAN

Berisi kesimpulan dan saran dari keempat bab sebelumnya.