

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ayan (dalam Rachmawati dan Kurniati, 2010:36) menandakan bahwa hasil riset menunjukkan kreativitas mulai hilang pada masa anak-anak menuju dewasa. Salah satu kajiannya telah mencerminkan individu dalam memunculkan ide orisinal yang dihasilkan adalah : umur 5 tahun atau kurang 90% orisinal, umur 7 tahun 20% orisinal, orang dewasa 2% orisinal.

Setiap anak memiliki bakat kreatif yang dapat dikembangkan dan dipupuk sejak dini. Bila bakat kreatif anak tidak dipupuk maka bakat tersebut tidak akan berkembang, bahkan menjadi bakat yang terpendam yang tidak dapat diwujudkan (Torrance,1981). Oleh karena itu kreativitas anak perlu dikembangkan sehingga dapat menyumbangkan sesuatu bagi masyarakat dan bangsa kelak.

Namun sayangnya masih banyak anak-anak SD yang tidak mendapatkan pendidikan keterampilan secara layak di sekolah diakibatkan kurangnya faktor pengajar dan sarana prasarana di sekolah mereka. Beberapa contoh diantaranya adalah SDN di pinggiran Kota Bandung yang masih banyak ditemukan kurangnya sarana prasarana dalam pelajaran keterampilan berdasarkan observasi.

Melalui aktivitas bermain dan keterampilan yang dikelola secara baik akan memacu perkembangan fisik, sosial dan psikis anak, sehingga aktivitas tersebut mempunyai fungsi untuk mengembangkan kreativitas dalam diri mereka. Mengajarkan keterampilan kepada anak dapat berlangsung dimana saja dan kapan

saja sehingga pengembangan potensi anak pun akan berlangsung bersamaan dengan aktivitas tersebut. Keadaan semacam ini dapat dikatakan bahwa mengajarkan keterampilan dan kreativitas dalam bermain merupakan pendidikan praktis.

Melalui Gerakan Kakak Asuh Pilihan, pemberian latihan keterampilan untuk anak-anak dapat lebih dikembangkan. Dalam makalah ini, Gerakan Kakak Asuh Pilihan direalisasikan melalui program Gerakan Peduli Sahabat yang dibentuk oleh Menara Ministries. Kakak Asuh Pilihan (Kasih) adalah suatu program dimana masyarakat dapat berpartisipasi dalam pelayanan mereka. Dengan berpartisipasi dalam gerakan ini, masyarakat berarti sedang membantu para pelajar untuk mendapatkan keterampilan yang berguna sebagai salah satu faktor pembinaan karakter dan kreativitas yang mereka butuhkan sebagai calon penerus bangsa. Target dari gerakan ini adalah mahasiswa karena mahasiswa dianggap lebih berpotensi dalam hal meluangkan waktu mereka dibandingkan dengan anak SMA atau SMP yang masih bersekolah.

1.2 Permasalahan Ruang Lingkup

1.2.1 Rumusan Masalah:

- 1) Langkah-langkah apa yang dapat ditempuh untuk mengkomunikasikan dan memvisualisasikan keunggulan dan karakteristik yang khas dari Program Kakak Asuh Pilihan yang direalisasikan dalam Gerakan Peduli Sahabat?
- 2) Bagaimana memasyarakatkan Gerakan Kakak Asuh Pilihan di Kota Bandung? Cara apa yang harus dilakukan agar dapat meningkatkan minat para mahasiswa dan mahasiswi untuk bersedia terlibat Gerakan Kakak Asuh

Pilihan dalam jangka panjang? Media apa saja yang dapat digunakan untuk mengomunikasikannya?

1.2.2 Ruang Lingkup

Yang menjadi target kampanye adalah para mahasiswa dan mahasiswi di kota Bandung yang memiliki rasa kepedulian sosial tinggi terhadap anak-anak SD yang tidak mendapatkan pendidikan keterampilan secara layak, seperti anak-anak SDN di pinggiran Kota Bandung.

1.3 Tujuan Perancangan

Sesuai dengan pokok persoalan yang dirumuskan dalam perumusan masalah yang telah ditegaskan diatas berikut ini adalah garis-garis besar hasil pokok yang ingin diperoleh setelah permasalahan dibahas, dijawab dan dipecahkan, sebagai berikut :

1) mendeskripsikan upaya yang paling tepat yang dapat ditempuh untuk meningkatkan ‘keterampilan dan kreativitas anak-anak’ agar dapat bermanfaat. Agar generasi penerus bangsa memiliki bekal masa depan yang cukup.

2) mendesain kampanye sosial yang komunikatif, kreatif, inovatif, dan efektif untuk mengkomunikasikan dan mensosialisasikan perlunya “Gerakan Kakak Asuh Pilihan” yang menjadi alat untuk berkontribusi dalam program peningkatan keterampilan anak-anak SD baik di dalam dan di luar Lembaga Menara Ministries.

Hal ini tentunya bermanfaat sebagai bentuk empati dan peduli terhadap masa depan anak-anak sebagai generasi emas bangsa, serta sebagai bentuk sumbangsih dalam pengembangan metode pendidikan dan pengajaran.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini digunakan data primer berupa :

- hasil observasi di Menara Ministries
- hasil wawancara terhadap warga Bandung yang merupakan data *representative*, yaitu data yang mewakili data kelompok atau golongannya. Peneliti mewawancarai ahli Desain Komunikasi Visual, anak-anak Menara Ministries.
- Dalam kuesioner yang didistribusikan kepada 100 orang warga Bandung yang mewakili golongannya.