

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **I.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar anak didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, memiliki kreatifitas, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan merupakan suatu hal terpenting bagi setiap manusia. Khususnya pendidikan di masa sekolah dasar. Anak-anak yang masih duduk di bangku sekolah dasar bisa dibilang sebagai masa keemasan, di mana mereka mempunyai daya pikir dan daya ingat yang baik, karena saraf-saraf otak pada anak-anak lebih mudah dan lebih cepat menangkap semua bentuk pengajaran. Kreativitas merupakan salah satu faktor penting yang dapat menunjang bagi masa depan anak, salah satunya adalah dengan menerapkan cara mengajar "belajar sambil bermain". Maka dengan pengembangan kreatifitas, diharapkan anak mampu untuk lebih kreatif, berfikir kritis dalam menciptakan ide-ide baru, memiliki daya imajinasi yang baik serta memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.

Melihat situasi kondisi pendidikan Sekolah Dasar saat ini, anak diharapkan dapat lebih kreatif dan mampu berfikir kritis dalam melihat ide-ide baru yang orisinil terhadap suatu permasalahan yang ada di sekitarnya, akan tetapi pada kenyataannya potensi-potensi tersebut cenderung menurun pada saat anak masuk sekolah dasar, karena pengajaran disekolah dasar terlalu menekankan pada penyelesaian tugas-tugas yang mengharuskan siswa mencari satu jawaban pasti. Hal tersebut menyebabkan kemampuan kreativitas anak menurun. Sementara jika dilihat dari kemampuan berpikir kritis dan kreatif maka anak-anak dapat melihat berbagai kemungkinan jawaban yang bisa muncul terhadap suatu permasalahan yang ada.

Menyikapi situasi dan kondisi diatas, ada beberapa bentuk komunitas yang muncul karena kepedulian mereka terhadap perkembangan kreatifitas anak-anak sekolah dasar yang menurun saat ini. Beberapa komunitas ini diantaranya seperti Komunitas Sahabat Kota (KSK), Komunitas Sahabat Kecil, dan Komunitas Satoe Atap. Dalam hal ini penulis lebih tertarik untuk melibatkan Komunitas Sahabat Kota (KSK) yang digeluti oleh kalangan muda khususnya mahasiswa, dimana komunitas ini mempunyai visi untuk membangun kreatifitas kaum muda. Komunitas ini memiliki salah satu program kegiatan yang masih berusaha secara rutin dilakukan serta relevan terhadap pengembangan kreatifitas. Program dari komunitas yang relevan ini yaitu program kegiatan dengan nama edukasi kreatif. Program ini merupakan kegiatan *school visit* yang mendidik, menyenangkan, membuka wawasan, berusaha meningkatkan kreatifitas, serta meningkatkan kepedulian.

Berdasarkan dari hasil wawancara dengan salah satu narasumber Komunitas Sahabat Kota (KSK) diungkapkan bahwa ternyata pihak-pihak Sekolah Dasar merespon baik terhadap pembelajaran kearah pengembangan kreatifitas. Telah dibuktikan dari beberapa program kegiatan *school visit* mereka bahwa dengan salah satu cara mengembangkan kreatifitas yaitu dengan belajar sambil bermain, ternyata anak-anak menjadi antusias, mampu berfikir kritis, aktif dan bersemangat terhadap pembelajaran yang diberikan. Untuk itu pihak Sekolah Dasar mengharapkan kepada Komunitas Sahabat Kota (KSK) agar pembelajaran kearah pengembangan kreatifitas di lingkungan Sekolah Dasar melalui program edukasi kreatif dapat secara rutin dilakukan, bahkan dilakukan secara lebih luas terhadap Sekolah-sekolah Dasar yang lain.

Dari hasil wawancara, narasumberpun mengungkapkan bahwa permintaan dari pihak Sekolah Dasar yang mengharapkan program kegiatan edukasi kreatif dapat secara rutin dan lebih meluas untuk dilakukan di lingkungan Sekolah-sekolah Dasar yang lain memang menjadi harapan besar dalam upaya mencapai visi Komunitas Sahabat Kota (KSK). Hal inilah yang mendasari kemampuan Komunitas Sahabat Kota (KSK) saat ini masih terbatas dan belum bisa untuk memperluas program kegiatan edukasi

di Sekolah-sekolah Dasar yang lain, dikarenakan jumlah relawan yang masih minim dalam upaya mempromosikan program edukasi kreatif ke Sekolah-sekolah Dasar. Oleh karena itu kemampuan Komunitas Sahabat Kota (KSK) dalam memperkenalkan dan memperluas program edukasi kreatif di lingkungan Sekolah Dasar masih berjalan lambat. Hal inilah yang menjadi permasalahan utama, bahwa untuk mencapai visi dari Komunitas Sahabat Kota (KSK) agar dapat berjalan sesuai apa yang diharapkan, maka perlu adanya strategi baru yang dapat memperkenalkan program edukasi kreatif kepada kaum muda khususnya di kalangan mahasiswa dalam meningkatkan kepeduliannya terhadap pengembangan kreatifitas di lingkungan Sekolah Dasar. Untuk itu dengan semakin banyaknya kaum muda yang peduli maka besar harapan yang bersangkutan dapat bergabung dengan Komunitas Sahabat Kota (KSK) dalam menjalani dan memperluas program edukasi kreatif di lingkungan Sekolah-sekolah Dasar.

Melalui bidang keilmuan Desain Komunikasi Visual, penulis ingin memberikan suatu kontribusi berupa strategi baru untuk lebih menunjang dan memperluas program kegiatan edukasi kreatif yang dibuat oleh Komunitas Sahabat Kota (KSK). Penulis juga mengharapkan strategi baru ini dapat mensukseskan program Komunitas Sahabat Kota (KSK) dalam mengembangkan kreatifitas anak-anak Sekolah Dasar. Selanjutnya penulis juga mengharapkan lewat perancangan promosi yang diberikan dapat memperkenalkan program kegiatan edukasi kreatif Komunitas Sahabat Kota (KSK) lebih jauh lagi kepada kaum muda khususnya mahasiswa dan terlebihnya pada masyarakat umum di kota Bandung, bahkan dengan harapan yang lebih besar untuk mengajak yang bersangkutan bergabung di dalamnya.

## **I.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup**

### **I.2.1 Permasalahan**

- Media-media informasi apa saja yang mendukung program kegiatan edukasi kreatif Komunitas Sahabat Kota (KSK) agar bisa lebih dikenal lebih luas di kalangan mahasiswa?
- Bagaimana strategi yang dilakukan dalam meningkatkan kepedulian kaum muda khususnya mahasiswa terhadap pengembangan kreativitas lewat program edukasi kreatif di lingkungan Sekolah Dasar?
- Bagaimana upaya promosi yang dilakukan untuk memperkenalkan Komunitas Sahabat Kota (KSK) sekaligus mengajak para relawan muda untuk berpartisipasi di dalam program kegiatan edukasi kreatif?

### **I.2.2 Ruang Lingkup**

Masalah yang dibahas mencakup tentang :

1. Proses kegiatan edukasi kreatif terhadap anak-anak kelas 1 – 3 dengan batasan usia antara 7 – 9 tahun tingkat Sekolah Dasar yang dilakukan oleh Komunitas Sahabat Kota (KSK) di kota Bandung
2. Upaya promosi yang dilakukan diimplementasikan ke dalam bentuk poster, iklan website (*facebook* dan *twitter*), *Flyer*, X-Banner, Media dari komunitas seperti T'shirt, Pin, Sticker dan *booklet* berisikan profil komunitas, *contact person*, dan kegiatan dari Komunitas Sahabat Kota (KSK).
3. Mahasiswa yang berdomisili di kota Bandung

## **I.3 Tujuan Perancangan**

Berdasarkan permasalahan dan ruang lingkup yang telah disusun, maka tujuan dari perancangan ini adalah :

- Merancang media untuk memperkenalkan Komunitas Sahabat Kota (KSK) sebagai suatu komunitas yang mempunyai program edukasi kreatif yang berdampak positif bagi generasi penerus bangsa

- Merancang strategi untuk meningkatkan kepedulian kaum muda khususnya mahasiswa melalui upaya pengembangan kreativitas di lingkungan Sekolah Dasar
- Merancang promosi untuk mengajak kaum muda khususnya mahasiswa yang peduli terhadap pengembangan kreativitas di lingkungan Sekolah Dasar untuk bergabung bersama Komunitas Sahabat Kota (KSK)

#### **I.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data**

Penulis melakukan serangkaian riset dan survey dilapangan guna mengetahui kondisi aktual sehingga dapat menciptakan rancangan-rancangan yang sesuai.

Data-data yang diperoleh melalui :

1. Wawancara pada narasumber yang bersangkutan yaitu dari pihak Komunitas Sahabat Kota (KSK) untuk mendapatkan informasi langsung yang mengarah kepada permasalahan yang ada.
2. Observasi yakni pengamatan di lapangan, guna mengetahui situasi kondisi yang terjadi. Dalam hal ini penulis melakukan observasi ke tempat berkumpulnya Komunitas Sahabat Kota (KSK) di Jl. Dipatiukur Pav 65 Bandung.
3. Studi pustaka melalui penelusuran internet dan buku-buku sejenis.

#### **I.5 Sistematika Penulisan**

Bab I : Pendahuluan, Bab ini berisikan langkah-langkah awal dari penelitian yang membahas mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, ruang lingkup, teknik pengumpulan data serta tujuan dari penelitian ini secara keseluruhan.

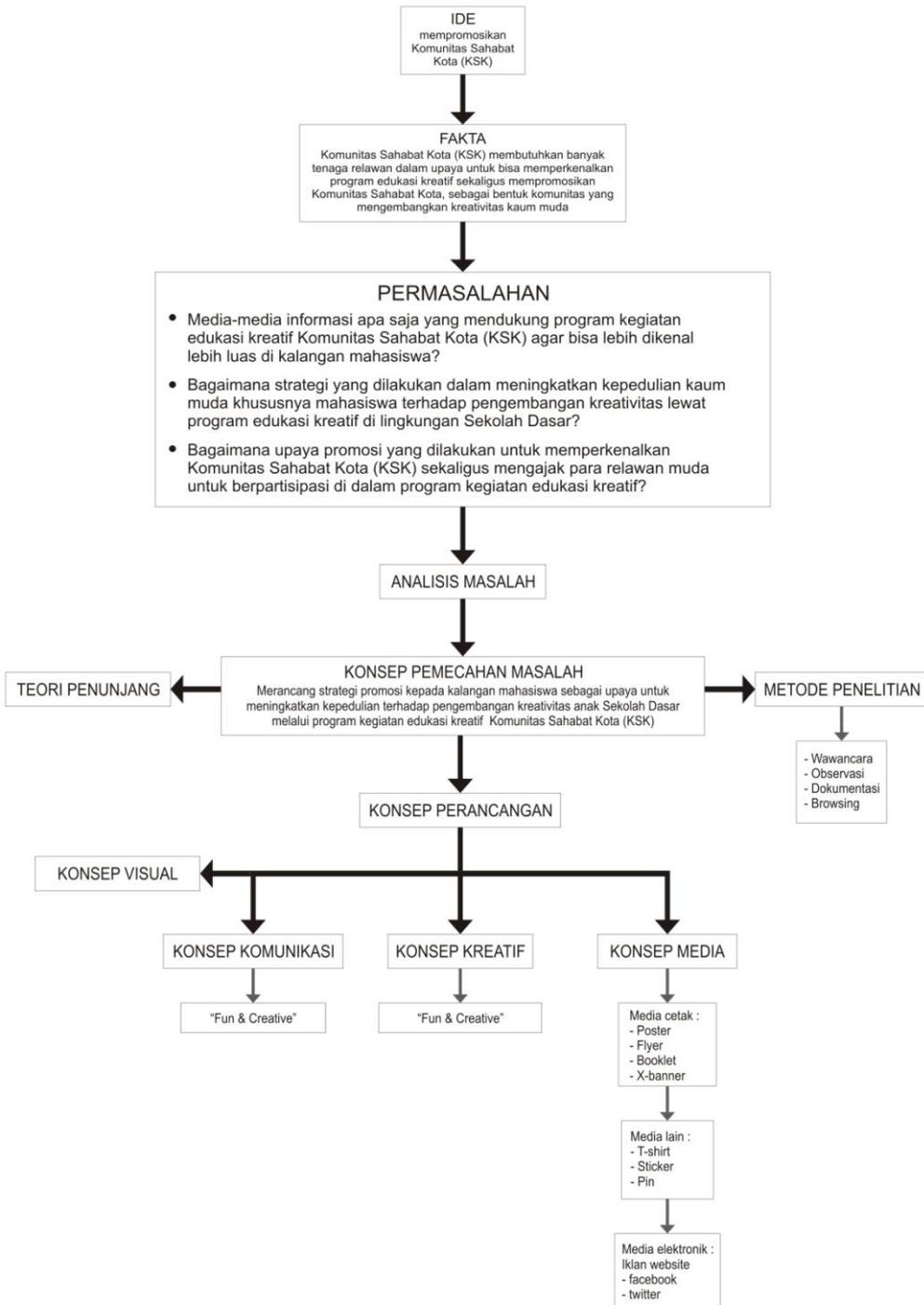
Bab II : Landasan Teori, Menjelaskan teori-teori yang mendukung dalam penelitian yang berkaitan dengan permasalahan yang diutarakan sebelumnya. Dimana landasan teori ini bisa menjadi landasan yang kuat di dalam penyusunan perancangan media visualnya nanti.

Bab III : Data dan Analisis Masalah, Bagian ini merupakan hasil dari kumpulan data yang didapatkan selama proses penelitian, yang telah dianalisa, serta perancangan untuk kepentingan media promosi.

Bab IV : Pemecahan Masalah, Bab ini menjelaskan tentang gambaran besar, konsep visual serta hasil karya yang hendak dikomunikasikan dalam suatu rancangan promosi.

Bab V : Kesimpulan dan Saran, Memaparkan hasil simpulan dari penelitian secara keseluruhan serta memaparkan suatu saran dalam berbagai pihak yang berkaitan.

## I.6 Skema Perancangan



Gambar 1.1 Skema Perancangan