BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Permasalahan

Pada umur 7–12 tahun anak memiliki potensi yang besar disebabkan pola pikir mereka masih berkembang dengan cepat mereka belajar dari apa yang mereka lihat, dengar atau sesuatu yang dapat dirabanya (*learning by doing*). Tetapi pada kenyataannya anak umur 7–12 tahun lebih sering menghabiskan waktunya didepan televisi atau bermain *video game,* dan tentunya hal ini ditakutkan dapat membuat anak menjadi malas belajar, bergantung kepada orang lain dan sulit untuk bersosialisasi. Kompas Senin, 26 Oktober 2009 12:31 WIB diberitakan bahwa seorang anak berani membunuh ibu tirinya sendiri. Awalnya anak bolos sekolah karena bermain playstation, lalu karena dimarahi anak tersebut berani membunuh ibu tirinya sendiri.

Psikologis anak cukup rawan, masa depannya sudah tentu akan menuju arah yang buruk apabila tidak mendapatkan pengajaran yang baik seperti misalnya tindakan kriminalitas dan kecelakaan.

Liputan 6 tanggal 02/02/2010 23:24 disini diberitakan bahwa seorang anak SD kelas 3 sudah berani mencuri motor bersama temannya berusia 15 tahun.

Selasa 01/12/2009 seorang anak SD yang terluka karena tertabrak bus Transjakarta, ini disebabkan karena ia tidak mematuhi lalu lintas.

Republika Minggu, 09 Desember 2007 Anak SD sudah menghisap rokok karena ditemukan beberapa rokok pada sakunya.

Ini adalah bukti bahwa kurangnya pendidikan dan pengawasan orang tua terutama di negara Indonesia. Itu yang menyebabkan negara kita sulit untuk maju, oleh karena itu akan lebih baik jika mereka memanfaatkan waktu dengan sebaik-baiknya untuk

mencari ilmu sebanyak–banyaknya selain yang mereka pelajari di sekolah. Misalkan dengan membaca sebuah buku.

Membaca buku adalah sumber / kunci kesuksesan dimasa depan, dengan membaca orang akan bertambah pintar dan bertambah luas wawasannya. Dengan membiasakan membaca buku di usia dini akan mempengaruhi tata bahasa dan pola pikir anak–anak yang nantinya akan menentukan sifatnya dimasa depan.

Untuk itu ada baiknya jika orang tua membelikan sebuah buku bacaan agar anak–anak dapat mempergunakan waktunya lebih baik. Dan untuk lebih menarik minat baca khususnya pada anak-anak, kita sebagai desainer grafis harus dapat membuat sebuah buku yang dapat mengkombinasikan gambar dan tulisan yang ditata dengan menarik dan tentunya memiliki unsur informasi tentang pendidikan didalamnya yang akan membantu anak umur 7-12 tahun untuk mau belajar tentang sifat–sifat baik yang pantas untuk dilakukan didalam kehidupan sehari–hari maupun sifat–sifat buruk yang harus dihindari.

Buku ini akan ditata dengan sebaik-baiknya, sistematis dan memiliki banyak isi yang menarik dan dibuat seinteraktif mungkin tentang kehidupan yang kita alami sehari–hari dengan gambar yang menarik, dan penulis akan berusaha membuat *pop-up* sehingga anak akan termotivasi untuk membaca sampai selesai dan memberikan manfaat yang berguna untuk mereka baik untuk sekarang maupun untuk dikemudian nanti. Isi buku ini tidak lain untuk menuntun arah langkah anak agar lebih menjadi baik seperti anak mengerti betapa pentingnya kebersihan, sopan santun terhadap orang yang lebih tua, taat pada tata tertib dan norma–norma yang ada, cara bersosialisasi dengan orang lain, secara garis besar buku ini menuntut agar anak lebih mandiri. Sehingga menurut penulis masalah yang diangkat dapat dijadikan sebagai topik tugas akhir.

Pembuatan buku ini diharapkan dapat memberi peran sebagai media informatif yang dapat dipakai oleh orang tua untuk memberikan sebuah sarana yang menyenangkan untuk menarik minat membaca untuk anak–anak yang sedang mengalami pertumbuhan pola pikir dan psikologisnya. Dan penulis mengharapkan supaya anak

yang telah membaca buku ini akan menjadi anak yang memiliki tata krama dan tingkah laku yang baik, karena anak adalah masa depan bangsa.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

1. Bagaimana cara membuat sebuah buku yang menarik secara visual dan interaktif untuk mengajarkan moral pada anak usia 7-12 tahun ?
2. Bagaimana cara menyampaikan pesan dan informasi tentang moral yang bersifat edukatif untuk anak usia 7–12 tahun ?
3. Batasan / ruang lingkup masalah yang dipakai adalah perancangan desain komunikasi visual media buku ilustrasi tentang sikap yang baik dalam kehidupan sehari – hari untuk anak usia 7–12 tahun dan termasuk ke dalam kelas ekonomi menengah ke atas.

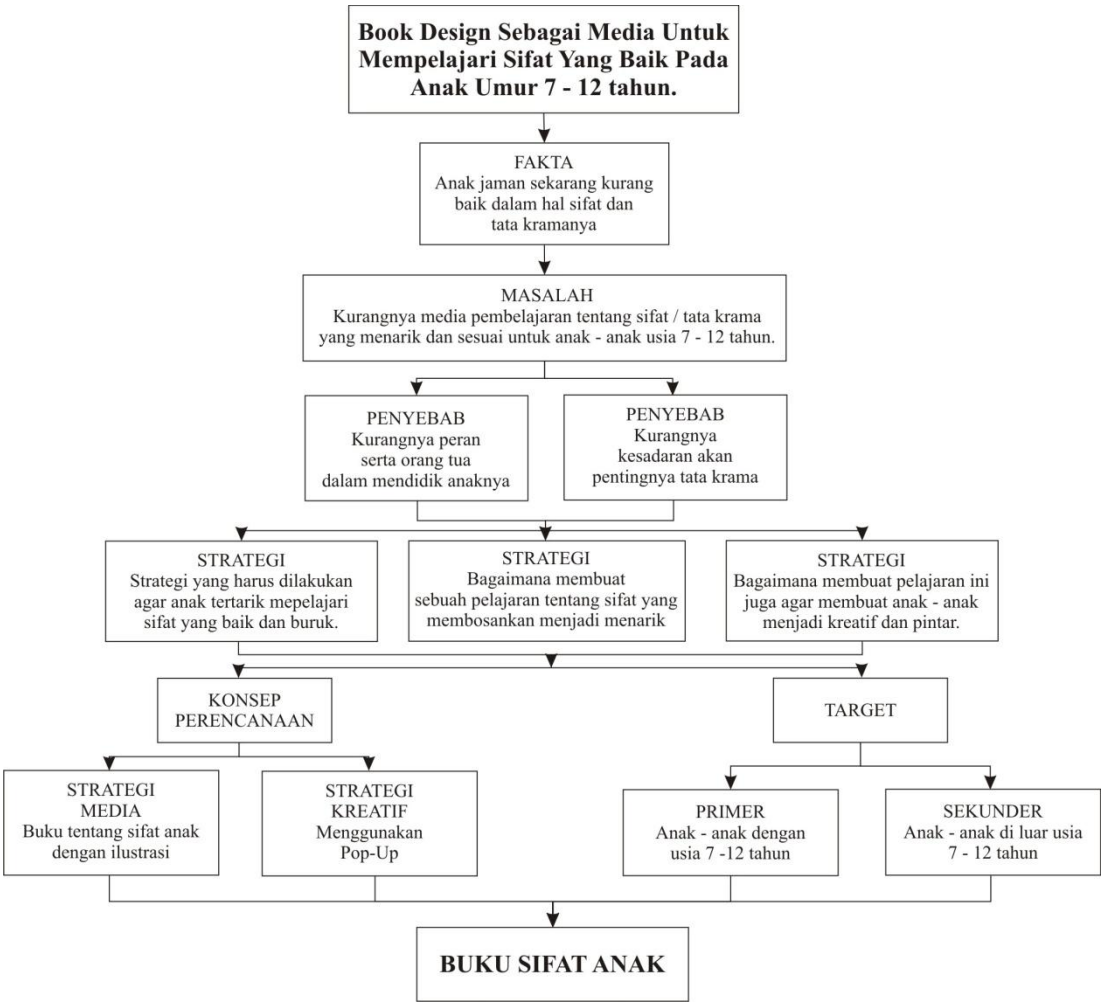
1.3 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat sebuah buku yang mengangkat tema moral yang menarik secara visual dan interaktif agar anak menjadi lebih mandiri dan pandai bersosialisasi.
2. Menyampaikan pesan dan informasi yang edukatif tentang moral dengan menggunakan visual yang menarik berserta teks yang mendukung gambar diolah dengan sistematis agar memudahkan anak dalam membaca dan ditambahkan game edukatif yang menarik sehingga cocok dimainkan oleh anak umur 7–12 tahun.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data tersebut antara lain meliputi :

- Observasi / mengamati secara langsung materi–materi yang akan disajikan di dalam buku tersebut.
- Melakukan wawancara dengan ahli–ahli yang sudah berpengalaman di bidang–bidang yang bersangkutan dengan proses desain buku ini.
- Mencari data–data tertulis dari berbagai media seperti koran, majalah, dan internet.
- Melakukan kuesioner untuk mengetahui selera target pemasaran buku ini. Proses kuesioner ini mungkin akan melibatkan anak–anak SD mengingat target dari buku ini yang ditunjukan untuk anak–anak usia 7–12 tahun.

1.5 Skema Perancangan