

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Dalam proses pembentukan kepribadian, anak-anak perlu tokoh panutan yang dapat memberikan inspirasi bagi dirinya. Anak-anak merupakan pengikut yang baik untuk sosok yang dekat dengan mereka atau tokoh yang mereka senangi. Data yang didapat dari psikolog anak dan pengamat sosial Kasandra Putranto M. Psi (*Koran Seputar Indonesia, Kamis 13 Mei 2010*) menyatakan banyak anak mengidolakan orangtuanya, tetapi banyak juga mengidolakan orang lain. Seorang anak akan mengidolakan tokoh yang kelihatannya sempurna. Mereka akan belajar nilai dan makna melalui proses peniruan. Lebih jauh ia mengungkapkan, bahwa anak-anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan eksternal. Mereka kerap meniru apa yang dilihatnya atau yang sedang *trend* di antara teman-temannya. Hal tersebut merupakan hal yang wajar, karena pada masa ini anak sedang dalam tahap ingin diakui keberadaan, kemampuan dan keinginannya lewat identifikasi dirinya menjadi tokoh idolanya.

Perkembangan industri hiburan bagi anak-anak saat ini sangatlah pesat. Media massa seperti televisi, buku, atau internet merupakan salah satu faktor yang paling berpengaruh di era global ini seperti yang diungkapkan oleh Bronfenbrenner (Bappenas 2008). Seorang anak dapat dengan fasihnya meniru ucapan atau lagu, juga gerak gerik tokoh idolanya dari televisi. Survei yang dilakukan pada tahun 2009 versi Koran Anak Indonesia menyebutkan tokoh-tokoh idola anak berdasarkan urutannya, yaitu Naruto, Doraemon, Barbie, Avatar, Harry Potter, dan lain sebagainya. Dari sini dapat terlihat bahwa 5 posisi teratas diduduki oleh tokoh-tokoh yang berasal dari luar negeri. Selama ini kebanyakan tokoh yang dipublikasikan melalui media massa untuk anak-anak di kota Bandung merupakan tokoh-tokoh dari luar negeri.

Bila mengambil contoh dari film Naruto saat bertarung dengan musuhnya, dia akan menggunakan kekuatannya seperti pukulan dan tendangan untuk menaklukkan musuhnya. Bisa saja anak meniru adegan yang ditontonnya itu sehingga hal tersebut

dapat membayakani diri sendiri maupun orang lain. Penelitian lain dilakukan oleh ahli dari *University of Virginia* mengenai dampak film kartun *Spongebob* yang dirilis oleh *CNN Health* (2011) menyebutkan bahwa film ini menyebabkan menurunnya kemampuan berpikir anak. Untuk itulah, perlu bimbingan dan arahan dari orang tua dalam menghadirkan tokoh kesukaan anaknya. Tokoh yang diidolakan seorang anak harus mampu membawa hal positif dan menginspirasi dirinya untuk dapat berkembang. Mengingat bahwa anak-anak di masa sekarang lebih mengenal tokoh-tokoh luar negeri, maka penting sekali untuk memperkenalkan tokoh-tokoh lokal yang tentunya dapat lebih menginspirasi anak-anak, karena berasal dari kotanya sendiri. Hal ini juga akan menimbulkan rasa bangga terhadap kota dan tanah air mereka sekaligus mengangkat kearifan lokal.

Di kota Bandung ini, banyak tokoh inspiratif yang layak dikenal dan dijadikan panutan oleh anak-anak. Kota Bandung terkenal sebagai kota yang banyak melahirkan seniman kreatif, bahkan walikota Bandung mencanangkan kota ini sebagai kota seni. Di bidang kesenian ada Pak Daeng Soetigna yang telah memberikan kontribusi besar bagi perkembangan angklung di Indonesia. Beliau juga yang melahirkan generasi penerus yang hingga kini terkenal sampai ke luar negeri, yaitu Udjo Ngalagena. Tisna Sanjaya seorang pelukis yang peduli dengan lingkungan hidup dan masalah sosial. Di bidang kebudayaan, ada Zaini Alif yang giat mengangkat dan memperkenalkan mainan tradisional Indonesia. Masih banyak lagi tokoh inspiratif yang telah memberi kontribusi positif bagi kota Bandung ini.

Namun sangat disayangkan, belum ada media yang berupaya mengangkat tokoh-tokoh inspiratif dari kota Bandung tersebut untuk anak-anak. Seorang dosen Fakultas Psikologi Universitas Kristen Maranatha, Jacqueline Mariae Tjandranigtyas merasa turut prihatin dengan sistem edukasi di Indonesia saat ini. Pasalnya, pelajaran mengenai tokoh inspiratif lokal masih minim. Kebanyakan sekolah hanya memberikan metode pembelajaran yang harus dihafal sehingga pelajaran tersebut menjadi tidak menyenangkan dan anak-anak tidak menangkap esensi pembelajaran dari tokoh inspiratif tersebut.

Psikolog lulusan Universitas Indonesia, Kasandra, menuturkan bahwa pengenalan tokoh idola secara tepat kepada anak-anak akan berdampak positif. Tokoh idola dapat menjadikan anak lebih kreatif dan turut berperan membentuk karakter anak. Oleh karena itulah sebagai mahasiswa desain komunikasi visual tingkat akhir, penulis ingin memberi kontribusi untuk kota Bandung ini dengan mengangkat tokoh-tokoh inspiratif tersebut melalui buku cerita. Tokoh-tokoh tersebut akan dikategorikan sesuai profesinya untuk mendidik anak-anak agar mempunyai impian dan cita-cita semenjak dini sesuai dengan bidang yang ingin ditekuni. Tokoh inspiratif kota Bandung ini akan digambarkan dalam bentuk ilustrasi menjadi sebuah buku dan permainan interaktif agar anak-anak lebih tertarik.

## **1.2 PERMASALAHAN**

Dengan uraian latar belakang tersebut maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

- Bagaimana memperkenalkan dan mengangkat tokoh-tokoh inspiratif kota Bandung pada anak-anak?
- Bagaimana membuat media yang menarik sehingga anak-anak mau mengenal tokoh-tokoh inspiratif tersebut?

## **1.3 FOKUS**

Mengangkat nilai bangsa Indonesia melalui pengenalan tokoh-tokoh inspiratif kota Bandung kepada anak-anak. Terdapat 20 tokoh yang akan diperkenalkan berdasarkan profesinya sebagai berikut:

1. Guru Kesenian: Daeng Soetigna
2. Pemusik: Udjo Ngalagena
3. Pencipta Lagu: Iwan Abdulrahman
4. Vokalis: Grup Musik Bimbo
5. Pelukis: Barli Sasmitawinata
6. Seniman Grafis: Tisna Sanjaya
7. Komikus: Tatang Suhenra

8. Ahli mainan tradisional: Zaini Alif
9. Pematung: Nyoman Nuarta
10. Seniman Tari: Irawati Durban
11. Dalang: Asep Sunandar Sunarya
12. Komedian: Kusmayatna Kusumadinata
13. Atlet Badminton: Iie Sumirat
14. Atlet Tenis: Angelique Widjaja
15. Guru Bela Diri: Bambang Suwanda
16. Pengusaha: Perry Trisianto
17. Pembuat Kue: Ny. Liem
18. *Blogger*: Enda Nasution
19. Jurnalis: Atang Ruswita
20. Arsitek: Ridwan Kamil

*Target audiencenya* adalah anak-anak berumur 9-12 tahun atau setingkat Sekolah Dasar kelas 4-6 SD dan juga untuk orangtua anak. Penggolongan kelas sosial ekonominya adalah untuk golongan menengah yang tinggal di kota Bandung.

#### **1.4 TUJUAN PERANCANGAN**

Berdasarkan pokok permasalahan dan ruang lingkup yang telah dipaparkan, maka tujuan dari permasalahan tersebut adalah sebagai berikut:

- Membuat sebuah buku yang memperkenalkan tokoh-tokoh inspiratif kota Bandung untuk anak-anak.
- Merancang sebuah *activity book* dengan gaya gambar ilustrasi menarik untuk anak sehingga anak dapat menggali lebih jauh nilai hidup sang tokoh.

#### **1.5 CARA PENGUMPULAN DATA**

Untuk mendapatkan data yang jelas, akurat, dan relevan tentang tokoh-tokoh yang telah berjasa untuk kota Bandung dan kisah perjuangan mereka, maka dilakukan beberapa cara, antara lain:

□ **Observasi**

Observasi merupakan kegiatan pengamatan yang dilakukan secara langsung ke lapangan pada objek yang diteliti. Observasi dilakukan dengan melakukan tinjauan atau pengamatan terhadap jasa yang telah diberikan oleh tokoh-tokoh inspiratif tersebut. Observasi juga dilakukan pada anak-anak yang akan menjadi *target audience*.

□ **Wawancara Terstruktur**

Wawancara terstruktur merupakan kegiatan tanya jawab dengan pihak yang dianggap kompeten dalam bidang permasalahan menggunakan daftar pertanyaan yang telah disusun terlebih dahulu. Wawancara dilakukan dengan psikolog anak dan merupakan dosen psikologi di Universitas Kristen Maranatha untuk mencari informasi mengenai psikologi anak terhadap dunia hiburan yang semakin berkembang ini.

□ ***Focus Group Discussion***

- Diskusi dengan kelompok orang tua usia 31-50 tahun.
- Diskusi dengan kelompok anak SD dengan perkiraan usia 9-12 tahun.

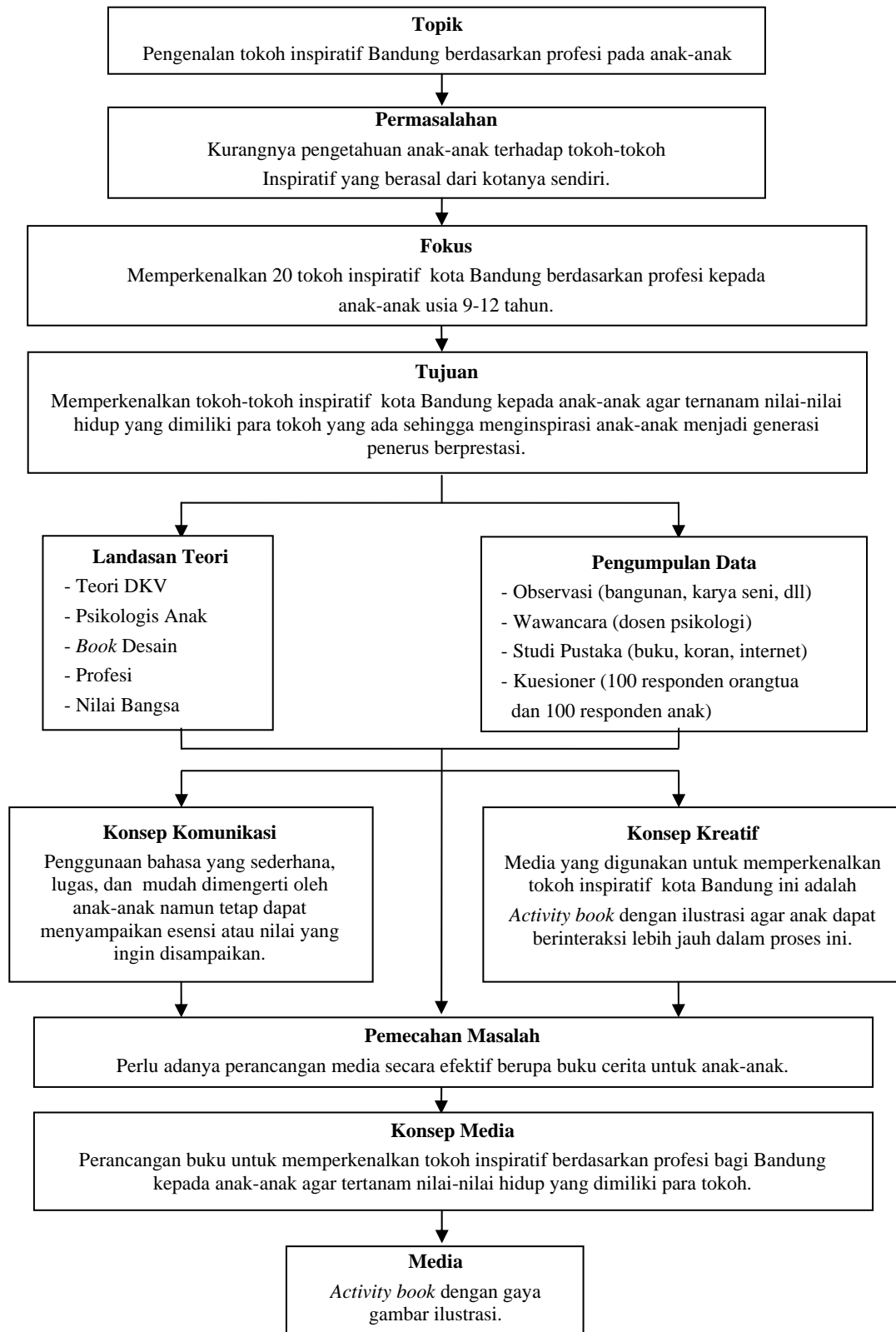
□ **Studi Pustaka**

Studi pustaka merupakan teknik pengumpulan data yang bersumber dari buku, koran, majalah, internet ataupun literatur yang berhubungan dengan permasalahan yang diteliti. Buku yang digunakan adalah “Kumpulan Artikel Psikologi Anak” untuk meneliti tentang psikologi anak, ada juga buku “Psikologi Perkembangan Anak”. Selain itu juga data didapat dari koran harian ‘PR’ dan tabloid Nova.

□ **Kuesioner**

Kuesioner merupakan teknik mencari data dengan menggunakan pertanyaan-pertanyaan terkait permasalahan yang ditanyakan kepada responden yang menjadi anggota sampel. Kuesioner ini dibagikan kepada 100 responden anak Sekolah Dasar kelas 1-6 dan 100 responden orangtua anak yang terdapat tersebar di kota Bandung untuk mengetahui ketertarikan terhadap media pengenalan tokoh berjasa kota Bandung.

## 1.6 SKEMA PERANCANGAN



**Diagram 1.1**  
**Skema Perancangan**

## **1.7 PEMBABAKAN**

Laporan ini terdiri atas 5 (lima) Bab, yaitu sebagai berikut :

**BAB I PENDAHULUAN**, terdiri atas latar belakang masalah, permasalahan, fokus, tujuan perancangan, cara pengumpulan data dan pembabakan makalah.

**BAB II DASAR PEMIKIRAN**, membahas secara singkat tentang teori dan konsep yang menjadi dasar dalam perancangan tugas akhir ini.

**BAB III DATA, ANALISIS DAN STRATEGI**, membahas mengenai data yang berhubungan dengan permasalahan dan analisis perancangan media.

**BAB IV STRATEGI DAN HASIL PERANCANGAN**, merupakan hasil perancangan yang terdiri dari strategi komunikasi, kreatif, dan visual. Terdapat juga sketsa dan penerapan pada media yang ditutup dengan masukan dan saran.

**BAB V PENUTUP**, terdiri atas kesimpulan dari perancangan dan saran-saran.