

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Mempelajari prakarya semenjak kecil sangat berguna karena bisa melatih motorik halus, melatih imajinasi, sekaligus daya juang. Oleh karena itulah untuk anak di bawah 5 tahun, mempelajari prakarya berguna ketika ia dewasa nanti. Beberapa contoh dari keuntungan yang didapat adalah memperluas caranya berpikir, melatih kepercayaan diri, motorik halus, dan juga belajar dengan berbagai macam cara. Prakarya merupakan hal yang mudah dilakukan, tidak selalu harus membeli peralatan yang mahal, bahkan benda yang ada di sekitar pun bisa dijadikan bahan untuk membuat sebuah prakarya. Sayangnya menurut kuesioner yang penulis lakukan, hanya sebagian kecil saja orang tua yang mengajari prakarya kepada anak-anaknya, padahal mereka mengetahui kegunaan atau manfaat dari pembuatan prakarya ini untuk anak-anak mereka.

Referensi untuk melakukan aktivitas prakarya bisa banyak didapatkan, contoh mudahnya adalah melalui buku. Sayangnya, media referensi prakarya yang diutamakan untuk anak tiga hingga lima tahun ini masih cukup susah didapatkan. Menurut pengamatan Penulis dari bulan Agustus hingga bulan Oktober 2013 di toko buku lokal seperti Toko Buku Gunung Agung, Toko Buku Gramedia, dan Toko Buku Togamas, buku yang didapatkan masih memiliki ukuran yang kecil, tidak cocok untuk anak tiga hingga lima tahun dan masih kurang dalam segi visualnya.

### **1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup**

#### **1.2.1 Rumusan Masalah**

Rumusan permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah :

- Bagaimanakah memperkenalkan prakarya kepada anak usia tiga hingga lima tahun?
- Bagaimana menciptakan karya DKV yang efektif untuk memperkenalkan

prakarya?

### **1.2.2 Ruang Lingkup Kajian**

1. Media referensi kegiatan prakarya untuk melatih kreativitas dan motorik halus anak-anak usia tiga hingga lima tahun.
2. Prinsip yang dijadikan konsep bidang acuan adalah kegunaan melakukan aktivitas prakarya untuk anak berusia tiga hingga lima tahun yang dilakukan bersama orang tuanya.
3. Ruang lingkup keilmuan yang akan dikaji dan ditelaah adalah perancangan referensi kegiatan untuk anak-anak usia tiga hingga lima tahun.

### **1.3 Tujuan Perancangan**

Untuk memperkenalkan prakarya kepada anak usia tiga hingga lima tahun, serta orang tuanya. Dengan cerita yang mengawali prakarya akan membantu anak membayangkan apa yang akan mereka buat, juga ilustrasi yang mampu menarik perhatian anak-anak. Dalam pengerjaan prakarya dibutuhkan bimbingan dari orang tua, dimana ini bisa menambah kedekatan anak dengan orang tuanya serta melatih komunikasi anak tersebut.

### **1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data**

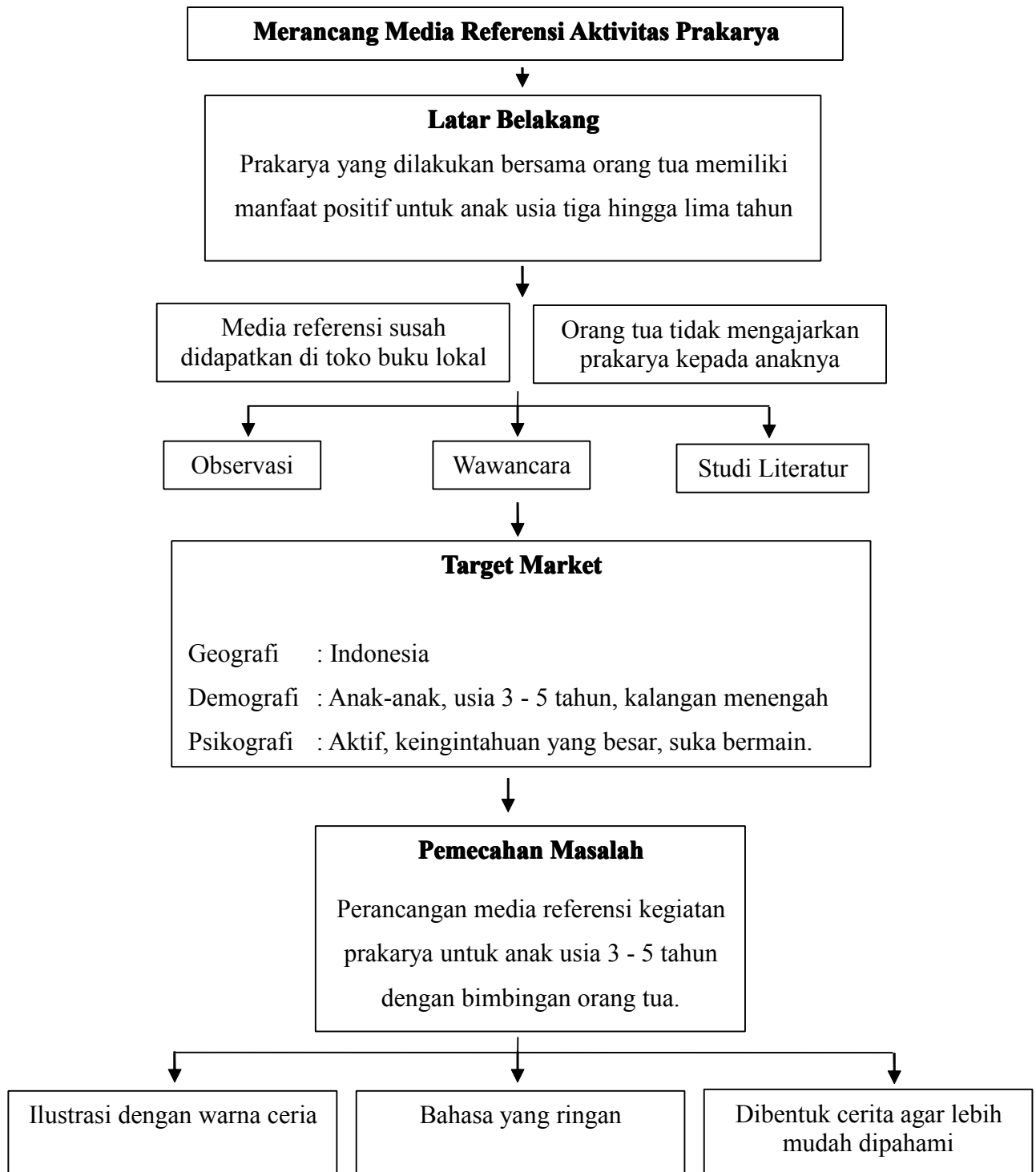
Teknik pengumpulan data yang dilakukan yang dilakukan sebagai penunjang kelangsungan perancangan adalah sebagai berikut :

- Observasi  
Melakukan penelitian ke toko buku lokal mengenai adanya buku referensi prakarya yang sesuai untuk anak-anak usia tiga hingga lima tahun.
- Wawancara  
Melakukan wawancara kepada kepala sekolah dan tenaga pengajar untuk mengetahui apa saja keuntungan yang didapat saat melakukan prakarya. Wawancara juga dilakukan kepada orang tua untuk mengetahui seberapa banyak orang tua yang mengajarkan prakarya kepada anak-anaknya.

- Studi Pustaka

Untuk melengkapi data, dilakukan juga studi literatur dari buku juga internet yang berkaitan dengan proyek tugas akhir.

## 1.5 Skema Perancangan



Gambar 1.1 Skema Perancangan

(Sumber : dokumentasi)

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Bab 1 merupakan Bab Pendahuluan, dimana Penulis memaparkan latar belakang masalah, permasalahan dan ruang lingkup, identifikasi masalah, ruang lingkup kajian, tujuan perancangan, sumber dan teknik pengumpulan data, dan kerangka Penulisan dari laporan mengenai prakarya untuk anak tiga hingga lima tahun sebagai objek penelitiannya.

Bab 2 merupakan Bab Landasan Teori, dimana Penulis memaparkan teori atau dasar pemikiran yang dijadikan landasan untuk menyelesaikan permasalahan tentang prakarya untuk anak tiga hingga lima tahun.

Bab 3 merupakan Bab Data dan Analisis Masalah, dimana hasil dari pengumpulan data di lapangan diuraikan dan dianalisis.

Bab 4 merupakan Bab Pemecahan Masalah, dimana Penulis menuliskan konsep komunikasi, konsep kreatif tentang promosi, konsep media; *layout*, tipografi, warna, serta media cetak, dan juga memaparkan hasil rancangan dari sketsa hingga media yang akan diterapkan.

Bab 5 merupakan Bab Penutup, dimana Penulis merangkum dan membuat kesimpulan dari bab yang terlampir sebelumnya.