

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Usia anak – anak adalah usia dimana seseorang belajar mengenal dan mengetahui banyak hal, benar-salah sesuatu hal, sebab-akibat, belajar memahami diri sendiri juga belajar bersosialisasi dengan orangtua, teman, dan masyarakat lain di lingkungan mereka. Komunikasi antara orangtua dan anak begitupula anak dengan temannya merupakan dasar yang sangat penting untuk pembentukan karakter dan hubungannya dengan dunia luar. Karena itu penting bagi orang tua untuk selalu berinteraksi dan berkomunikasi dengan anak.

Dunia anak-anak adalah dunia bermain dan belajar. Banyak hal yang bisa mereka tangkap melalui indra mereka, mereka belajar menyentuh dan merasakan gesekan pada kulit mereka, belajar memegang dengan jari mereka, belajar melangkah dengan kaki mereka, belajar mengenali bentuk dengan melihat melalui mata mereka, mereka belajar mendengar dengan telinga mereka, pun belajar mengendus dengan hidungnya. Proses pembelajaran yang berlangsung dalam diri seorang anak banyak terdapat dalam permainan – permainan yang mereka lakukan. Pada fase pembelajaran inilah peran orangtua sangat dibutuhkan oleh anak.

Dewasa ini perkembangan teknologi semakin pesat dan memeriahkan dunia permainan anak melalui aplikasi (*apps*) pada gadget – gadget seperti pada smartphone atau tablet. *Apps* berupa permainan (*game*) pada gadget memberikan dampak positif bagi anak – anak dimana anak memiliki kecerdasan yang tinggi karena permainan berteknologi modern. Perkembangan permainan teknologi modern ini pun memiliki dampak negatif pada anak – anak. Permainan teknologi modern mempunyai tingkat individualitas yang cukup tinggi karena bersifat personal. Mereka yang suka bermain permainan modern dengan intensitas tinggi cenderung menjadi pribadi yang egois, individualis, tidak

mampu bekerjasama dalam kelompok, tidak mampu menghadapi konflik, dan tidak mudah berinteraksi dengan orang lain. Ditambah dengan kemampuan teknologi *game* dan perkakas modern dan canggih yang memudahkan segala hal, membuat kesabaran anak menurun. Hal ini menyebabkan anak sulit untuk mau belajar dengan menggunakan alat – alat secara nyata atau beraktivitas *crafts*, dimana aktivitas diluar ruang lingkup digital sangat membantu perkembangan motorik anak.

Anak – anak cenderung terperangkap dalam kesendirian dengan gadget yang mereka pakai, menyebabkan perkembangan anak yang tidak mampu mengerti perasaan orang lain, tidak mampu melakukan musyawarah dengan teman-temannya, selain itu sulit membedakan realita dan fantasi. Fenomena yang terjadi adalah, mereka menjadi generasi egois dan sulit untuk berinteraksi dengan sesama manusia dalam dunia nyata. Sehingga, jika merasa terganggu, anak mudah marah dan mengajak berkelahi.

Kesibukan dan aktivitas padat orang tua turut menjadi penyebab kurangnya interaksi antara orangtua dan anak. Gadget menjadi alternatif yang sering dipakai orangtua untuk menenangkan hati sang anak atau sebagai jalan keluar agar anak tidak mengganggu kepentingan orang tua. Kemudahan orang tua memberi dan anak mendapatkan gadget menjadi akar masalah yang dewasa ini terjadi. Ilmu desain komunikasi visual mampu untuk membebaskan pikiran anak dari gadget – gadget yang mengurungnya dan memberikan kesenangan kepada anak untuk beraktivitas diluar ruang lingkup dunia digital.

Art and craft berupa papertoys diharapkan mampu untuk menarik anak untuk keluar dari kesendiriannya dengan game modern. Untuk membuat anak tertarik beraktivitas kerajinan tangan dibutuhkan sebuah media interaktif berupa game yang bisa menarik minat anak. Game menjadi media pendekatan agar anak tertarik untuk bermain game tersebut dimana game akan mengajak anak untuk beraktivitas diluar gadget dengan

secara tidak langsung mengajak anak untuk membuat kerajinan tangan papertoys sebagai salah satu cara untuk menyelesaikan game.

Papertoys merupakan salah satu kerajinan tangan yang modern dan sesuai dengan perkembangan jaman sekarang ini. Kegiatan ini membutuhkan bimbingan orang tua dalam mengerjakannya dan juga bisa dilakukan bersama. Orang tua dapat mengawasi, membantu, dan bekerja sama dalam membuat papertoys. Kualitas mutu anak dalam perkembangan otak kiri dan kanan bisa berkembang seimbang.

1.2 Permasalahan dan ruang lingkup

- a. Bagaimana mengalihkan pikiran anak yang berusia 6 sampai 10 tahun dari pengaruh permainan modern yang membuat anak menjadi individualis dan ketagihan?
- b. Bagaimana cara untuk meningkatkan mutu anak dan interaksi antara anak dengan orang tua, teman, dan lingkungannya?

Adapun ruang lingkup kajian yang dilingkup agar perolehan data bisa didapat secara maksimal :

Lokasi : Bandung

Waktu : Bulan Februari 2013 sampai Juni 2013

Media : Untuk mendapat informasi, media yang tepat digunakan adalah angket kuesioner dan sistem wawancara.

Segmen : Anak berusia 6 sampai 10 tahun, laki – laki dan perempuan dari tingkat ekonomi menengah dan menengah atas

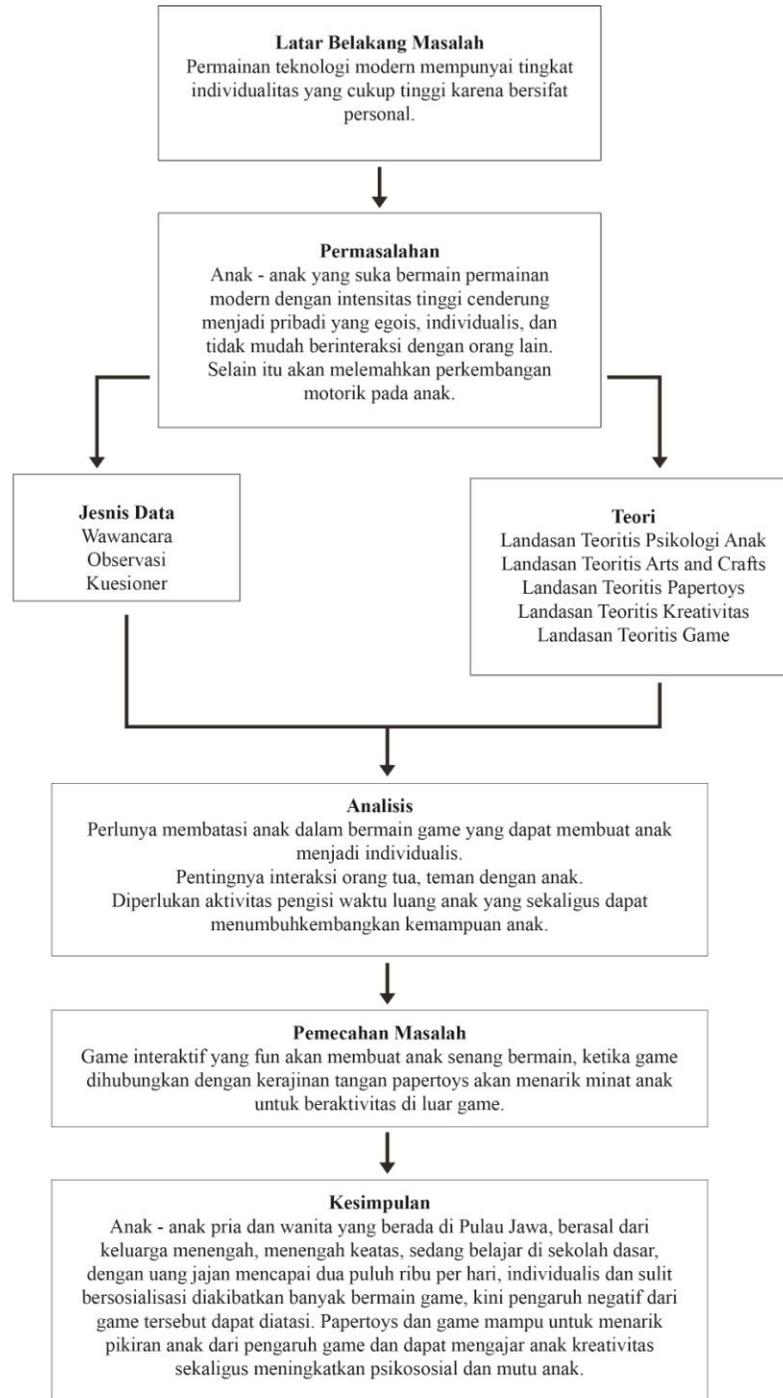
1.3 Tujuan Perancangan

- a. Dengan membuat sebuah media yang mampu untuk membatasi anak bermain permainan modern dan menarik minat anak untuk beraktivitas diluarnya.
- b. Dengan mengajarkan kreativitas melalui *arts and crafts* yang mampu meningkatkan mutu dan psikososial anak terhadap orang tua, teman, dan lingkungannya.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah studi literatur dengan mengumpulkan bahan serta mempelajari landasan ilmu yang teoritis. Observasi langsung dengan mengamati tingkah laku dan perilaku anak. Wawancara dengan pihak yang berpengalaman dalam bidang psikologi anak dan juga terhadap anak – anak itu sendiri. Lalu dengan cara survey dengan menanyai anak – anak menggunakan kuesioner yang disebar secara random.

1.5 Skema Perancangan



Tabel 1.5.1 Skema Perancangan