

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan kreativitas setiap anak pasti berbeda, namun dapat dipastikan setiap anak memiliki kreativitas sejak dini tergantung bagaimana cara orang tua dapat membimbing anak untuk dapat mengoptimalkan kreativitas tersebut. Saat ini kurikulum di Indonesia lebih memperhatikan mata pelajaran utama seperti matematika, Bahasa Indonesia dan mata pelajaran lainnya. Sedangkan untuk mata pelajaran seni kurang diperhatikan, terlebih setelah diberlakukan kurikulum 2013 yang bersifat tematik. Dengan kurikulum tersebut justru mata pelajaran seni ditiadakan, situasi seperti ini membuat anak – anak tidak mampu bermain dan mengekspresikan kreativitas dalam bidang seni. Drs. Sudarna dalam bukunya yang berjudul “PAUD Berkarakter” menyebutkan beberapa fungsi bermain yaitu untuk perkembangan fisik anak, perkembangan kreativitas anak dan mempengaruhi nilai moral anak (Sudarna, 2014 : 162). Menteri pendidikan dan kebudayaan Anies Baswedan dalam suratnya kepada dinas pendidikan menyatakan bahwa tidak ada alasan bagi guru untuk tidak mengembangkan metode belajar dikelas, serta keberanian guru untuk berinovasi menjadi kunci bagi pergerakan pendidikan (<http://disdikkota.bandung.go.id/web/surat-mentri-tentang-pelaksanaan-kurtilas>). Masalah kurikulum 2013 menjadi gambaran bahwa dunia pendidikan Indonesia masih perlu memberikan perhatian lebih serius untuk masa depan generasi baru yang cakap dan kreatif.

Kreatif menurut Muhammad Subhi Abdussalam adalah berani melahirkan sesuatu yang baru, diluar yang sudah ada sebelumnya (Abdussalam, 2014 : 47). Cara – cara baru dalam menemukan sebuah sesuatu didapatkan pada otak kanan yang merupakan tempat untuk berimajinasi, dalam pendidikan formal dasar setiap anak lebih dituntut untuk mengolah otak kiri secara berlebihan. Pada contoh kasus pelajaran matematika dan bahasa Indonesia yang melibatkan kemampuan *verbal*/berbahasa dan menghitung, otak kiri dituntut bekerja lebih keras dibandingkan dengan otak kanan

sehingga anak mudah bosan. Penulis tidak beranggapan bahwa otak kiri tidak lebih baik dibanding otak kanan, karena kreatif didapatkan dengan cara penggunaan kedua belah otak yang saling bersinergi. Pendapat tentang otak kiri dan otak kanan dikemukakan juga oleh Eya Grimonia bahwa teori bahasa dan matematika banyak melibatkan otak kiri, sedangkan imajinasi melibatkan otak kanan. Walaupun begitu, kita tetap menggunakan dua belah otak untuk menggambar imajinatif dan ketika mengerjakan soal matematika (Grimonia, 2014 : 67).

Bermain musik merupakan salah satu kegiatan dimana aktivitas kedua belah otak secara langsung bersinergi satu sama lain, tidak hanya pada satu alat musik saja akan tetapi semua alat musik dapat digunakan dan dimainkan agar kedua belah otak dapat bekerja secara efisien dan membantu perkembangan kreatif anak. Bermusik merupakan kegiatan bermanfaat bagi anak karena didalamnya anak dapat mengetahui nada, irama, dan ketukan yang dapat diolah dalam otak kiri sedangkan untuk jenis musik, dan aransemen lagu dapat diolah di otak kanan. Pendapat mengenai fungsi kedua belah otak diungkapkan oleh Drs.Sudarna, bahwa otak kiri bersifat teratur dan sistematis sedangkan otak kanan lebih kepada ide, kreativitas, musik dan emosi (Sudarna, 2014 : 23). Selain itu penggunaan kedua belah tubuh sisi kanan dan kiri sangat berpotensi untuk digerakan pada saat bermain musik, karena otak kiri mengendalikan bagian tubuh sebelah kanan begitupun dengan sebaliknya sehingga kemungkinan kedua belah otak untuk saling bersinergi pada saat bermain musik sangat tinggi.

Fakta penelitian dilakukan pada tahun 1994 oleh C.M. Colwell pada 27 anak yang dibagi menjadi tiga kelompok dalam studi bahasa, dua kelompok menggunakan studi bahasa dan musik yang digabungkan. Pada tes menghafal dan membaca terbukti dua kelompok lebih unggul dalam berkomunikasi dan ada peningkatan cara berbahasa dan ingatan dibanding kelompok yang tidak menggunakan musik sebagai metode belajar, ini membuktikan musik berpengaruh dalam cara anak dalam berkomunikasi (Shepperd : 74). Fakta berikutnya ada pada kasus anak autis yang sulit berkomunikasi pada tahun 2001 di Academy of St. Martin in the Fields, semenjak

ada proyek opera musik selama satu minggu, anak autis tersebut mulai berkomunikasi dan ingin mengambil peran dalam sebuah opera. Hal ini menunjukkan peningkatan yang luar biasa, bahwa musik menjadi sebuah jembatan komunikasi dan mampu membuka elemen intelektual (Shepperd : 77).

Penulis mengambil permasalahan soal bermusik karena penulis sadar bahwa pendidikan formal di Indonesia hampir sebagian besar lebih mengutamakan pendidikan dasar seperti matematika, Bahasa Indonesia, dan sebagainya. Tidak ada yang salah dalam mata pelajaran tersebut justru sangat baik, akan tetapi dalam cara penyampaian materi sangat kurang dalam segi visual sehingga membuat murid lebih cepat bosan. Sedangkan untuk mata pelajaran musik tidak diutamakan terlepas dari pendapat bahwa bermusik hanya untuk bermain - main saja, justru untuk aktivitas sekolah yang lebih banyak menuntut untuk berpikir maka bermain musik sudah seharusnya menjadi kegiatan untuk *refreshing* bagi otak anak. Meskipun pelajaran musik memang sudah ada di sekolah akan tetapi porsi waktu yang diberikan tidak seimbang dengan mata pelajaran lainnya, mungkin hanya satu kali dalam seminggu.

Perkembangan kreativitas anak dapat terpengaruh dengan cara pengajaran yang sama, secara berturut – turut sekolah memberikan tata cara mengajar yang sama selama dua belas tahun masa pendidikan formal. Bermain musik merupakan salah satu cara untuk dapat mengembangkan kreativitas anak dengan melatih kemampuan kedua belah otak, karena bermain musik itu menyenangkan seperti yang diungkapkan Dwi As Setianingsih dalam koran KOMPAS edisi minggu 15 Februari 2015 halaman 30. Belajar bermain musik bukan hal yang harus dipaksakan akan tetapi aktivitas yang menuntut ide, imajinasi, inovasi, dan serba ingin tahu yang biasanya ada pada kebiasaan anak untuk serba mencoba.

Dengan permasalahan mengenai soal bermusik di atas, Desain Komunikasi Visual memiliki peran untuk menyampaikan informasi penting yang dapat disampaikan kepada orangtua melalui media dan penyampaian yang sesuai agar dapat tepat sasaran. Melalui “Perancangan Kampanye Manfaat Bermusik Untuk Perkembangan

Kreatif Anak” diharapkan orang tua mampu lebih memperhatikan kebutuhan kreatif anak melalui bermain musik, sehingga setiap anak selain memiliki kelebihan dalam bermusik setiap anak juga akan terbantu dalam proses belajar.

Diharapkan setelah permasalahan ini dapat dipecahkan melalui sosialisasi yang baik maka perkembangan dunia pendidikan di Indonesia dapat lebih maju, sehingga banyak inovasi – inovasi baru atau bahkan penemuan baru yang dapat Indonesia berikan karena perkembangan kreativitas anak juga ikut berkembang. Karena apabila fenomena ini terus dibiarkan bukan suatu hal yang tidak mungkin Indonesia tidak akan pernah mengalami perkembangan dalam inovasi – inovasi, generasi muda Indonesia memiliki beban dan tanggung jawab untuk memajukan Bangsa dan Negara. Oleh karena itu dimulai dari hal yang kecil yaitu pengembangan kreativitas harus mulai dilakukan, melalui “Perancangan Kampanye Manfaat Bermusik Untuk Perkembangan Kreatif Anak” mutlak untuk dilakukan.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

Sesuai identifikasi serta fenomena masalah yang telah dipaparkan diatas, berikut ini akan dirumuskan pokok – pokok persoalan yang akan dibahas, dianalisis, dan dipecahkan dalam penelitian ini. Sehingga dapat dijadikan kerangka pikir, yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana memberikan informasi kepada orangtua bahwa bermain musik dapat mengembangkan kreativitas anak?
2. Bagaimana merancang informasi yang edukatif untuk menarik minat orangtua agar anak – anak dapat belajar bermain musik untuk keperluan *soft skill* sebagai perkembangan kreatif?

1.3 Tujuan Perancangan

Berdasarkan pokok – pokok permasalahan yang telah diidentifikasi dan dirumuskan diatas, berikut ini akan dijelaskan hasil yang ingin diperoleh setelah masalah dibahas, dianalisis, dan dipecahkan yaitu sebagai berikut:

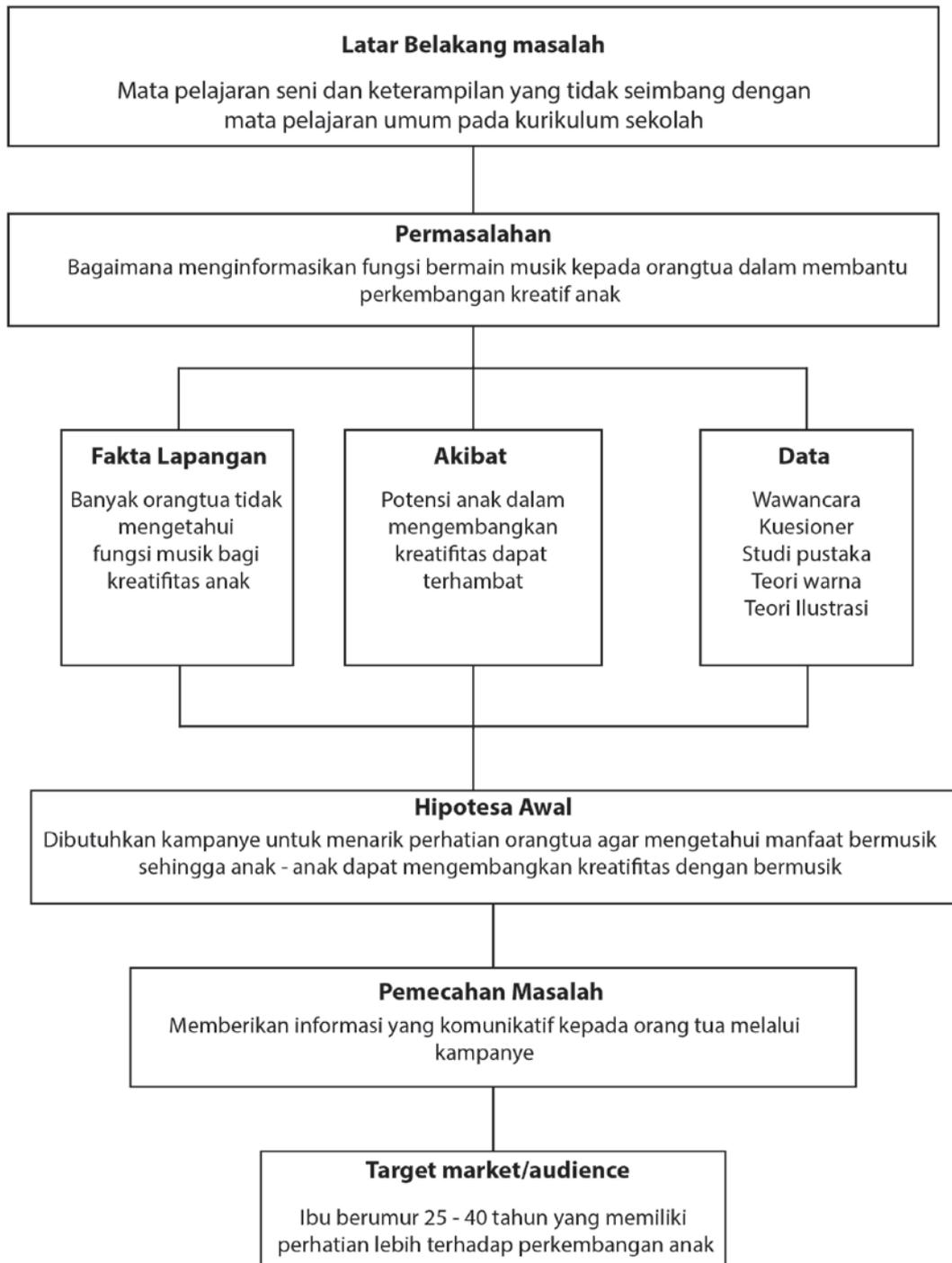
1. Menjelaskan apa saja yang dapat dilakukan untuk memberikan informasi perkembangan kreatif anak melalui bermain musik kepada orang tua.
2. Merancang kampanye yang edukatif sehingga orang tua mudah mengerti akan informasi yang dikomunikasikan mengenai manfaat bermusik bagi anak.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Pelaksanaan pada suatu penelitian atau menyusun makalah akademik atau dapat disebut juga karya desain, diperlukan data konkrit yang memadai sebagai dasar dari konsep yang terarah. Pengumpulan data dapat berupa penelitian terhadap suatu kasus maupun pengamatan lapangan.

1. Kuesioner yang dibagikan kepada orangtua dan guru sebanyak 200 buah.
2. Wawancara kepada ahli psikologi Ibu Ellen Theresia, M.Psi.
3. Studi pustaka melalui koran, buku dan internet.

1.5 Skema Perancangan



Gambar 1.1 Skema perancangan

(Sumber : Data pribadi)