

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu hak asasi manusia adalah pendidikan, akan tetapi pendidikan yang dimaksud bukan hanya pendidikan formal di suatu lembaga khusus atau sekolah, tetapi juga pendidikan di lingkungan keluarganya. Pendidikan di lingkungan keluarga merupakan hal yang penting karena sudah dilaksanakan sejak seseorang lahir ke dunia ini, dan menjadi kunci penting dalam perkembangan anak, terutama pada usia dini yang nantinya akan berpengaruh pada sikap anak saat ia beranjak dewasa. Aspek perkembangan anak usia dini umumnya meliputi perkembangan fisik, kognitif, bahasa, emosi, dan sosial, kelima hal ini umumnya diserap secara optimal oleh anak usia dini pada masa perkembangan emas atau *golden age* dikenal sebagai masa emas tumbuh kembang anak.

Masa emas tumbuh kembang anak merupakan masa dimana 80% otak anak berkembang pada usia 0 - 6 tahun (<https://goo.gl/p5GtsU>, diakses 2 Desember 2017, pukul 20.20 WIB). Para ahli berpendapat bahwa pada masa ini, terdapat dua perkembangan penting yang terjadi pada anak, yaitu: motorik kasar dan motorik halus. Kedua hal ini membuat anak cepat menyerap informasi di sekitarnya, baik itu hal yang baik ataupun hal yang buruk, maka dari itulah, *golden age* merupakan masa yang sangat penting bagi tumbuh kembang anak dikemudian hari. Sangat penting bagi orang tua untuk memberikan stimulus kepada anak pada masa *golden age*, untuk meningkatkan keterampilannya seperti: melatih ketangkasan dan gerak anak untuk motorik kasar, dan melatih pengetahuan, kreativitas dan kemampuan anak untuk motorik halus. Pemberian stimulus yang tepat dapat membantu tumbuh kembang anak, terutama kemampuan motorik halus. Selain itu, kerajinan tangan atau prakarya yang menyenangkan dapat membuat anak menikmati proses perkembangan (<https://www.paud.id/2015/04/pengertian-masa-usia-emas-anak-golden-age.html>, diakses 14 Januari 2018, pukul 12.20 WIB).

Sayangnya, seiring dengan berkembangnya teknologi, muncul sebuah permasalahan baru. Pada dasarnya, *gadget* merupakan teknologi yang memungkinkan manusia untuk berkomunikasi dan mengekspresikan diri, akan tetapi penggunaan *gadget* secara berlebihan dapat menimbulkan masalah, terutama bila diberikan kepada anak. Menurut data Erikson Institute pada tahun 2016, sebanyak 85% orang tua dari anak usia 3-5 tahun sudah memberikan *gadget* kepada anak mereka. Terlebih, sebanyak 75 % dari responden mengaku bahwa anak-anak mereka bermain menggunakan *gadget* selama lebih dari 1 jam sehari (<http://teccenter.erikson.edu/publications/tec-parent-survey/>, diakses 2 Desember 2017, pukul 20.43 WIB). Hal ini berseberangan dengan pendapat psikolog, dimana jumlah jam yang tepat bagi anak usia 3-5 tahun untuk menggunakan *gadget* adalah 1 jam/hari. (<https://goo.gl/LxL3RS>, diakses 2 Desember 2017, pukul 20.43 WIB).

Berdasarkan permasalahan diatas, maka sangat dirasa perlu adanya media selain gawai yang disediakan oleh orang tua untuk anak yang dapat memberikan stimulasi bagi kreativitas dan motorik halus anak. Hal ini dapat terpenuhi melalui bidang Desain Komunikasi visual melalui media *DIY (Do It Yourself)* atau yang juga dikenal sebagai swakriya. Swakriya merupakan cara yang tepat, dimana anak diberikan bahan dan alat untuk menggali kreativitas mereka. Selain itu, melalui swakriya, anak juga akan mendapatkan stimulus untuk motorik halusnya melalui cara yang menyenangkan.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka permasalahan yang akan dibahas dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara merancang swakriya sebagai media yang menarik serta efektif untuk membantu perkembangan rangsangan motorik anak pada usia 3 - 5 tahun?
2. Bagaimana cara merancang media komunikasi visual yang tepat untuk anak usia 3 - 5 tahun dalam menyampaikan maksud penulis?

Ruang lingkup kajian untuk topik ini membahas tentang media yang efektif dan menarik untuk membantu perkembangan rangsangan motorik halus pada anak

usia 3 - 5 tahun. Pengambilan data akan dilakukan dalam jangka waktu Januari – Maret 2018. Teori dan media yang terkait berupa buku sebagai studi pustaka, serta observasi, survey, dan kuesioner sebagai studi kasus.

1.3 Tujuan Perancangan

Penulis memilih topik ini untuk merancang swakriya sebagai media yang tepat untuk menjawab permasalahan:

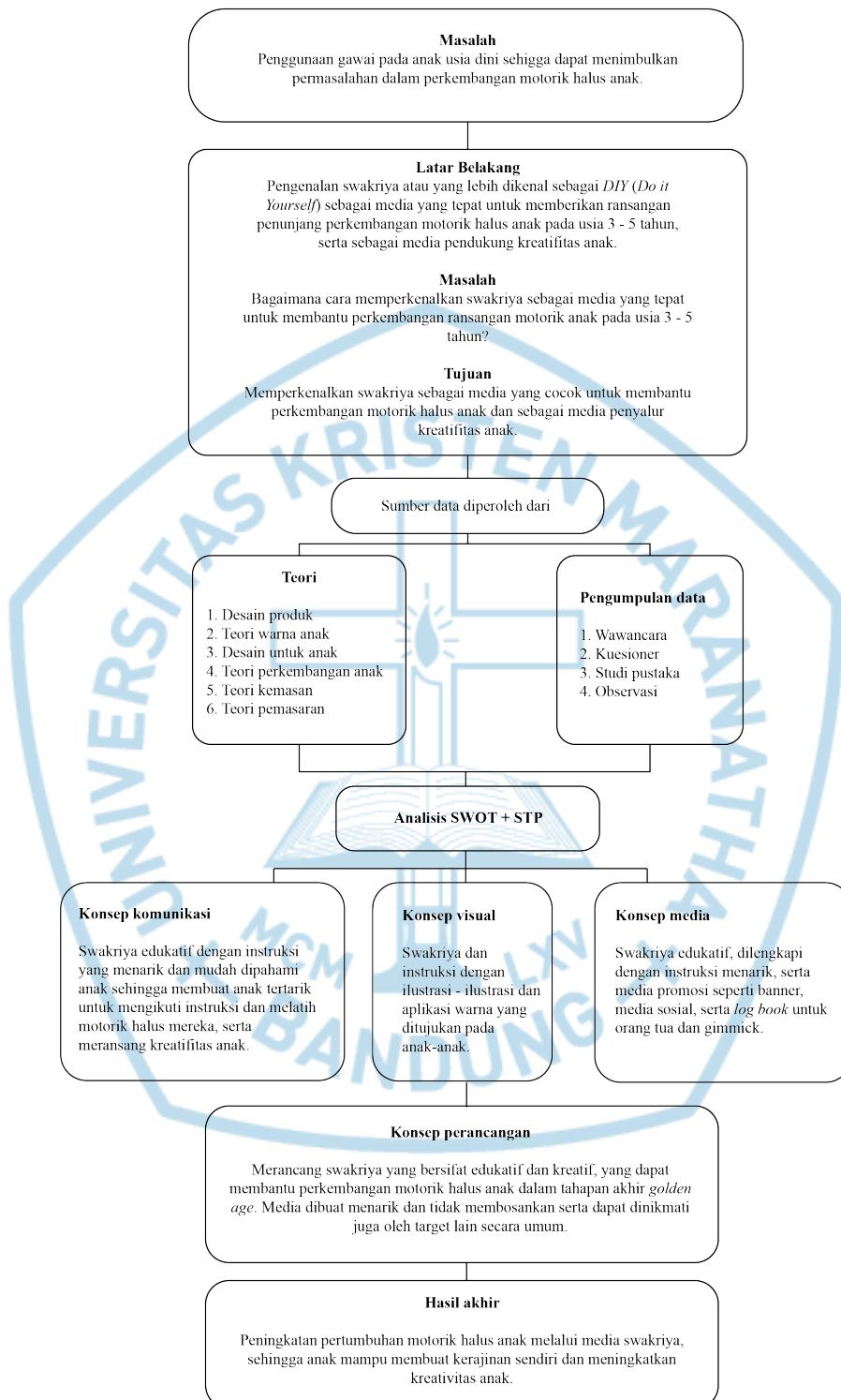
1. Media alternatif apa yang dapat membantu perkembangan motorik halus anak?.
2. Media apa yang selain dapat membantu perkembangan motorik halus anak, juga dapat menyalurkan kreativitas bagi anak?

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Untuk memenuhi data dan fakta yang menguatkan penelitian ini, dilakukan :

1. Survey melalui penyebaran kuesioner kepada orang tua/ keluarga yang memiliki anak usia 3 - 5 tahun. Survey ini mengambil data mengenai data demografi target, pengetahuan orang tua mengenai *golden age*, mainan yang diberikan kepada anak, serta biaya yang dikeluarkan orang tua untuk membeli mainan.
2. Studi pustaka. Studi pustaka berfokus pada teori - teori yang nantinya digunakan sebagai landasan dalam perancangan desain.
3. Wawancara kepada anak dan psikolog anak. Wawancara ini dilakukan untuk membandingkan hasil studi pustaka dengan fakta yang ada di lapangan melalui wawancara kepada anak maupun psikolog anak.
4. Observasi kegiatan anak di TK. Observasi ini dilakukan untuk melihat kegiatan sehari-hari anak, terutama saat bermain.

1.5 Skema Perancangan



Gambar 1.1 Skema Perancangan
Sumber: Penulis