

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pola pengembangan kepribadian anak terbentuk dari berbagai jenis pembelajaran yang diperoleh. Pengalaman yang didapatkan berasal dari berbagai kejadian sekitarnya yang memberikan dampak besar terhadap kehidupan anak di kemudian hari (balipost.co.id).

Apabila anak berada dalam lingkungan yang kondusif, akan terbentuk karakter serta perkembangan mental yang baik bagi si anak. Namun bila sebaliknya, dikhawatirkan dapat menghambat proses dimana salah satu unsur pembentuk karakter yaitu pengendalian emosi.

Menurut pandangan salah satu Psikolog, adapun yang membuat anak dan remaja tidak dapat mengendalikan emosinya yaitu ketika mereka membuang waktu dengan percuma, tanpa melakukan hal yang positif dan justru cenderung ke negatif yang berujung pada kebiasaan. Contohnya seperti berkumpul bersama temannya tanpa ada kegiatan bermanfaat lalu berujung pada kebiasaan seperti merokok, atau bahkan terpancing untuk konflik (wawancara DR. Seto Mulyadi - Psikolog Anak).

Dampak dari kebiasaan yang cenderung negatif itu sering kali membuat masyarakat resah, terlebih jika kita mengetahui bahwa yang menjadi pelaku konflik adalah anak-anak dan remaja dimana sudah dapat dikatakan berani untuk melakukan tindak kejahatan, kekerasan, dan tindakan negatif lainnya yang didasari oleh emosi yang tidak bisa dikendalikan. Hal ini dapat terjadi baik untuk mereka yang tinggal di urban (perkotaan) maupun rural (pedesaan), yang harus diperhatikan adalah bagaimana membuat lingkungan menjadi kondusif sehingga efektif salah satunya bagi perkembangan kepribadian anak khususnya dalam mendidik mental anak.

Selama masa pertumbuhan, minat dan aktivitas anak selalu terkait dengan perkembangan yang dialami. Salah satu media yang dapat dipakai terutama untuk memperkaya perkembangan mental anak adalah melalui pendidikan Seni Rupa yang akan membantu anak-anak untuk mengerti satu sama lain.

Selain itu, dapat memberikan kesempatan untuk bersosialisasi dan perkembangan terhadap emosional mereka (balipost.co.id).

Namun sayangnya, seni umumnya dianggap sekadar sebagai hiburan dan hiasan, terdapat anggapan bahwa walaupun anak-anak diberi Pendidikan Seni, biasanya yang dimaksudkan adalah untuk membekali keterampilan cadangan. Dapat disimpulkan bahwa Seni sering dianggap tidak penting atau sebatas kebutuhan pendidikan yang tidak diutamakan serta dikatakan sebagai suatu kemewahan. (Sugiharto, 2014: 15)

Kota Bandung terkenal dengan salah satu sebutannya yaitu kota kreatif. Adapun lembaga penunjang kreatifitas dalam bidang Seni Rupa seperti sanggar kesenian. Namun, wadah kreatifitas tersebut dapat dengan mudah didapatkan oleh mereka yang memiliki modal atau berasal dari kalangan menengah keatas, sehingga memunculkan image bahwa Seni membutuhkan modal yang besar. Sementara itu, bagi mereka yang tidak memiliki biaya untuk mengenali pendidikan Seni Rupa akan sulit untuk ikut serta.

Selain itu, ahli kampanye menyebutkan bahwa terdapat *behaviour* dari mayoritas orang tua di Indonesia khususnya dengan ekonomi menengah kebawah adalah kurang memberikan pendidikan faktual kepada anak seperti watak, karakter, adab dan lainnya yang justru menjadi bekal bagi kehidupannya kelak. Pendidikan tersebut dapat diperoleh oleh anak dari orang tuanya serta media lain diluar sekolah formal, seperti sekolah non-formal salah satunya Pendidikan Seni Rupa.

Karena dengan media Seni Rupa, selain untuk perkembangan mental anak, dapat juga menjadi wadah kreativitas dan memacu untuk keseimbangan otak yang perlu di rancang secara terpadu. Terdapat banyak alternatif dalam pendidikan ini seperti berupa goresan, membuat patung, dan lainnya. Sehingga tidak dibenarkan bila ada orang tua yang kurang menganggap pentingnya pendidikan seni rupa, karena kehidupan tidak bisa hanya dipecahkan dengan ilmu pasti saja (wawancara DR. Seto Mulyadi - psikolog anak).

Untuk itu, perlu adanya penyuluhan untuk para orang tua khususnya kalangan menengah kebawah tentang pentingnya Seni Rupa sebagai media

perkembangan mental dan kreatifitas bagi anak-anak mereka. Melalui Lembaga Swadaya Masyarakat misalnya, sehingga semua kalangan dapat merasakan fungsi dari dunia Seni. Lembaga yang dibutuhkan adalah yang memiliki media utama yaitu Seni Rupa dengan target khusus untuk anak-anak yang berlatar belakang keluarga menengah kebawah dan bersifat *non profit*.

Anak Bumi merupakan salah satu wadah kreatif yang peduli pada Pendidikan anak diluar sekolah formal. Media utama yang digunakan adalah Seni Rupa dan ditujukan bagi anak dan remaja dengan latar belakang ekonomi keluarga menengah kebawah. Selain pembinaan dalam pembentukan karakter anak, Anak Bumi juga memiliki tujuan untuk membentuk anak menjadi pribadi yang tangguh tanpa melupakan jati dirinya (Wawancara Bapak Wenda - Pihak Yayasan).

Sekolah Gratis Seni Rupa ini diselenggarakan oleh pihak Yayasan Museum Barli yang sudah diadakan sejak tahun 2012, dan hasil karya kegiatan ini kemudian dipajang di Museum sehingga pengunjung dapat melihatnya. Dapat dikatakan bahwa melalui Kegiatan ini, Yayasan sekaligus memperkenalkan sosok Bapak Alm. Barli sebagai seniman yang juga aktif mengajar anak-anak khususnya dalam bidang seni rupa.

Kegiatan sosial yang dilaksanakan oleh Museum Barli merupakan salah satu kegiatan yang perlu dikembangkan. Dalam pelaksanaannya, Sekolah Gratis Anak Bumi belum pernah melakukan publikasi dan penyuluhan melalui media manapun, sehingga dapat dikatakan bahwa perlu adanya perancangan media publikasi untuk menginformasikan Sekolah Gratis Anak Bumi ini yang diharapkan nanti masyarakat lebih mengetahui kegiatan ini serta aware terhadap pentingnya pendidikan Seni Rupa bagi anak usia dini hingga remaja. Untuk mendukung aktifitas publikasi ini, diperlukan adanya identitas visual yang kuat sebagai ciri khas atau tanda pengenal bagi kegiatan Anak Bumi.

Berdasarkan permasalahan diatas, penulis tertarik untuk mengkajinya dalam perancangan Tugas Akhir ini. Tujuannya adalah untuk membantu Museum Barli dalam membangun serta mempertahankan image yang sudah

cukup kuat dengan perancangan ulang identitas visual serta media publikasi yang tepat untuk Sekolah Gratis Anak Bumi sehingga masyarakat lebih mengetahui kegiatan sosial tersebut maupun fungsi dari Pendidikan Seni Rupa.

## **1.2 Permasalahan**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis menyimpulkan inti permasalahan yang dihadapi sebagai berikut :

- a. Kebiasaan anak dalam hal membuang waktu dapat mengakibatkan salah satunya terpacu untuk berkonflik atas dasar kurangnya pendidikan mental.
- b. Pendidikan Seni Rupa sebagai media untuk perkembangan mental, kreatifitas dan pembentukan karakter anak umumnya belum dianggap penting oleh para orang tua di Indonesia khususnya dengan latar belakang ekonomi menengah kebawah.
- c. Sekolah Gratis Anak Bumi belum melakukan pengembangan informasi melalui media untuk mensosialisasikan kegiatan dan fungsi Seni Rupa kepada masyarakat.
- d. Identitas Sekolah Gratis Anak Bumi belum kuat.

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

Bagaimana memperkuat identitas visual serta mengaplikasikannya pada media yang sesuai untuk mempublikasikan fungsi dari Pendidikan Seni Rupa dalam kegiatan Sekolah Gratis Anak Bumi sehingga informatif bagi masyarakat?

## **1.3 Ruang Lingkup**

Dalam Tugas Akhir ini penulis memberi batasan terhadap permasalahan yang dibahas, ruang lingkungnya adalah sebagai berikut :

- a. Penulis akan merancang ulang Logo Sekolah Gratis Anak Bumi serta menerapkannya dalam Media dengan mengikutsertakan identitas yang dimiliki Museum Barli.

- b. Perancangan visual tersebut ditargetkan untuk masyarakat Bandung dan Cimahi ekonomi menengah ke atas agar mengetahui kegiatan CSR yang diselenggarakan Museum Barli yaitu Anak Bumi.
- c. Proyek tugas akhir ini akan penulis lakukan mulai dari bulan Februari hingga April untuk mengumpulkan data dan dari bulan April hingga Mei penulis mulai melakukan perancangan visual sebagai output dari tugas akhir ini.
- d. Penulis melakukan wawancara terhadap Koordinator Event Program Yayasan Museum Barli, selain itu penulis akan melakukan wawancara kepada psikologi anak, ahli kampanye serta volunteer sebagai pihak yang terlibat langsung dalam Anak Bumi.
- e. Penelitian dan pengumpulan data tugas akhir ini akan penulis lakukan di tempat berlangsungnya kegiatan Anak Bumi serta di Museum Barli yang beralamat di jalan Prof. Dr. Ir. Sutami 91, Bandung – Jawa Barat.

#### **1.4 Tujuan Perancangan**

Adapun tujuan diadakannya perancangan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

- a. Media yang akan dirancang dapat memberikan informasi kepada *target audience* agar mengetahui CSR Museum Barli dan *aware* terhadap kegiatan serta Pendidikan Seni Rupa
- b. Dapat menentukan media yang sesuai guna untuk menginformasikan kegiatan Anak Bumi sekaligus fungsi dari media pendidikan Seni Rupa kepada para orang tua.
- c. Memperkuat identitas kegiatan sosial Sekolah Gratis Anak Bumi sebagai pencapaian *brand image* di masyarakat.
- d. Mengaplikasikan atau mengikutsertakan logo Museum Barli yang telah ada ke dalam setiap media promosi Anak Bumi yang sesuai untuk *target audience* sekaligus untuk membangun citra yang baik di masyarakat.

#### **1.5 Metode Pengumpulan Data**

Dalam perancangan Tugas Akhir ini, untuk memperoleh data yang dibutuhkan penulis menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut :

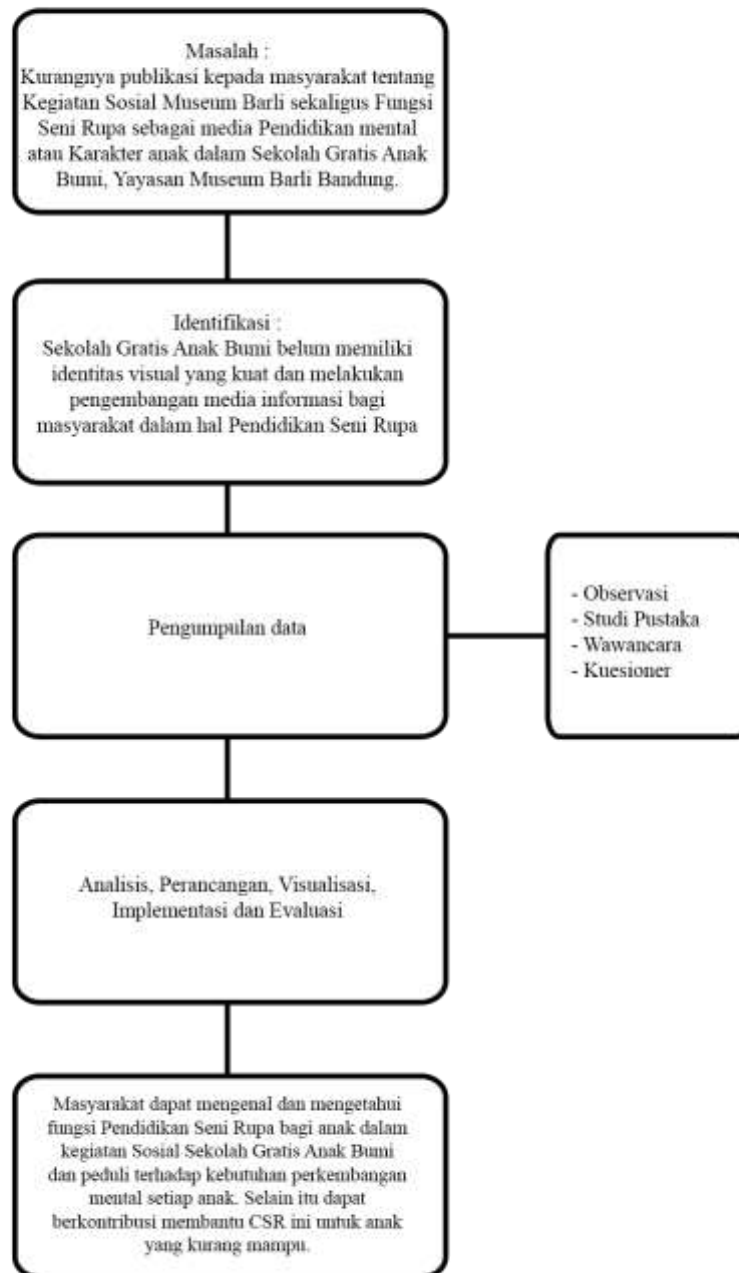
- a. **Observasi**, merupakan metode pengumpulan data dengan terjun langsung ke lapangan dengan tujuan untuk mendapatkan data secara sistematis terhadap objek yang diteliti untuk mendapatkan data original atau asli dan mengetahui keadaan di tempat survey secara rinci (Sarwono & Lubis, 2007:10). Observasi akan penulis dilakukan pada objek penelitian baik berupa corporate identity, media yang telah dibuat sebelumnya serta perilaku Orang tua dan peserta Anak Bumi.
- b. **Studi Pustaka**, merupakan pencarian data dengan membaca buku buku teori, mengurai dan menggabungkan teori yang telah didapat tersebut sehingga memperkuat perspektif dan meletakkannya dalam konteks yang telah ditentukan. Teori tersebut nantinya digunakan untuk menganalisis dan bersumber pada pemikiran para ahli yang telah melakukan penelitian. Dasar dari teori adalah cara pandang atau dari pemahaman tertentu sehingga kadang dapat berbeda cara pandang antara ahli satu dengan lainnya (Soewardikoen, 2013 : 6). Untuk itu, penulis akan mengumpulkan data baik dari literatur, artikel serta jurnal resmi yang dapat mendukung kelengkapan informasi.
- c. **Wawancara**, adalah instrumen penelitian. Kekuatan wawancara adalah penggalian pemikiran, konsep dan pengalaman pribadi pendirian atau pandangan dari individu yang diwawancara. Mencoba mendapatkan keterangan atau pendirian secara lisan dari narasumber dengan bercakap – cakap dan berhadapan muka (Koentjaraningrat, 1980 : 165 dalam buku Soewardikoen, 2013 : 20). Wawancara akan dilakukan kepada pengelola, *volunteer* serta koordinator kegiatan dan pihak Yayasan yang menaungi Museum Barli. Selain itu, para ahli dibidang terkait pemilihan media, dan psikologi anak, serta para pendiri kegiatan sejenis.
- d. **Kuisisioner**, Dari kata question = pertanyaan, ada yang menyebutnya Angket. Hal yang dimaksud adalah suatu daftar pertanyaan mengenai sesuatu hal atau dalam suatu bidang, yang harus diisi secara tertulis oleh “responden”, yakni orang yang merespon pertanyaan (Soewardikoen, 2013 : 25). Kuisisioner yang akan dibagikan berisi pertanyaan seputar pengetahuan orang tua tentang Seni Rupa serta minat terhadap kegiatan

Anak Bumi. Kuisisioner akan dibagikan kepada para Orang tua peserta Anak Bumi dan Orang tua diluar peserta.

- e. **Analisis Matriks**, Sebuah matriks terdiri dari kolom dan baris yang masing-masing mewakili dua dimensi yang berbeda. Pada prinsipnya analisis matriks adalah *juxtaposition* atau membandingkan dengan cara menjajarkan (Soewardikoen, 2013 : 50). Pada perancangan ini akan dilakukan perbandingan antara Sekolah Gratis Anak Bumi dengan lembaga atau komunitas pendidikan non formal gratis untuk anak sebagai tolak ukur perancangan.

## **1.6 Kerangka Perancangan**

Dalam mengawali perancangan Tugas Akhir ini, penulis melihat fenomena – fenomena yang terdapat pada dunia anak anak terhadap Seni Rupa, seperti kurangnya kesadaran Orang Tua akan pentingnya Pendidikan Seni Rupa sebagai media pembentuk karakter anak. Adapun Sekolah Gratis Anak Bumi belum dikenal masyarakat luas karena identitasnya belum kuat dan belum diterapkan dalam media manapun. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang media yang tepat serta menguatkan identitas kegiatan Anak Bumi sehingga dapat menghasilkan *brand awareness* bagi target audience.



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan  
Sumber: Dokumentasi Pribadi



## **1.7 Pembabakan**

Dalam Perancangan Tugas Akhir ini, pada Bab I akan dijelaskan mengenai pendahuluan yang berisi latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, fokus, tujuan penelitian, cara mengumpulkan data, kerangka penelitian serta pembabakan.

Pada bab II akan dijelaskan mengenai Dasar Pemikiran yang berisi uraian studi pustaka, dan teori-teori dasar yang berkaitan langsung dengan objek pada perancangan Tugas Akhir, yaitu mengenai CSR, iklan layanan masyarakat, Public Relation, media dan teori perancangan.

Pada bab III akan diuraikan hasil pencarian data secara terstruktur dan siap dianalisis, seperti logo Anak Bumi, serta media yang telah digunakan sebelumnya untuk kegiatan Anak Bumi. Terdapat pula tabel analisis agar dapat menentukan perancangan yang nantinya dilakukan oleh penulis.

Pada bab IV akan berisi keseluruhan konsep yang dilakukan dalam menjawab tujuan dari perancangan Tugas Akhir ini. Mulai dari sketsa hingga penerapan visual pada media yang telah ditentukan.

Pada bab V akan berisi Penutup yang berupa kesimpulan akhir mengenai hasil dari perancangan dan analisis data yang telah dilakukan, serta ditampilkan pula saran-saran yang berkaitan dengan perancangan Tugas akhir ini.