

D. Sistematika Perancangan.....	21
E. Target Audiens	21
F. Tujuan Kreatif	22
G. Strategi Kreatif	23
H. Media Utama	23
BAB IV PERANCANGAN VISUAL.....	26
A. Konsep Perancangan	26
B. Pra desain	29
C. Media Utama	38
D. Media Pendukung.....	73
BAB V PENUTUP.....	94
A. Kesimpulan.....	94
B. Saran.....	95
DAFTAR PUSTAKA	96

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia merupakan negara kepulauan, pulau-pulau yang terdapat di Indonesia mencapai angka 17.000 yang akan didaftarkan kedalam *United Nation Group of Expert on Geographical Names* (UNGEGN) tahun 2022. Dalam 17.000 pulau tersebut terdapat 5 pulau besar yang memiliki lebih dari

Terutama sekali dipulau sumatera atau lebih tepatnya sumatera barat ada banyak anak-anak sebagai generasi baru yang harus di jaga dari hal-hal buruk yang dapat mempengaruhi perkembangan mereka saat mereka beranjak dewasa nanti, seperti mengembangkan sebuah kebiasaan buruk.

Salah satu hal yang membuat anak-anak miliki kebiasaan buruk adalah karena adanya rasa penasaran terhadap sesuatu yang sebut *Curiosity*. *Curiosity* merupakan sebuah komponen dasar dari sifat alami manusia dan dianggap sebagai dorongan manusia yang bahkan hampir tidak disadari dalam kehidupan sehari-hari. Namun, dapat diingat-ingat kembali berapa banyak waktu kita yang kita habiskan untuk mencari dan mengonsumsi informasi, baik mendengarkan berita atau musik; menjelajah internet; membaca buku atau majalah; menonton televisi, film, dan olahraga; atau bahkan kegiatan sehari-hari lainnya. Keingintahuan juga merupakan sebagai motivator untuk belajar dan dapat berpengaruh dalam pengambilan keputusan (Kidd & Hayden, 2015).

Curiosity juga merupakan suatu fenomena pada individu yang perlu

dipelihara dan dikembangkan dalam proses pembelajaran, hal ini juga dapat memberi rangsangan atau dorongan untuk anak-anak lebih tertarik dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan yang dapat memuaskan rasa ingin tahu mereka, dapat menambah pengetahuan dan hal baru, dan dapat melatih skill mereka (Mardhiyana & Sejati, 2016).

Rasa ingin tahu pada anak tidak selalu berbentuk hal yang positif, bisa jadi hal yang negatif seperti ada anak yang suka memakan sabun, merokok atau anak yang memakai pakaian lawan jenisnya, dan jika dibiarkan maka itu akan menjadi sebuah kebiasaan yang buruk pada diri anak dalam jangka panjang.

Akan menjadi masalah jika anak laki-laki tidak mau memakai pakaian laki-laki dan hanya ingin pakaian wanita karena merasa dirinya bukan laki-laki. Jika itu yang terjadi, maka sudah berkaitan dengan gangguan identitas gender yang perlu dikonsultasikan langsung dengan psikolog. (Dr. Dyah Novita Anggraini, 17 Oktober 2017).

Menurut Glenn Domain (2016:28) Anak yang berumur 0-12 tahun memiliki otak 5 kali lebih cerdas dari otak orang dewasa yang dimana mereka selalu belajar hal yang baru setiap menit, setiap hari, dan kita harus mengajari mereka dengan cara yang tepat dan jujur, terkadang tanpa disadari orang tua mengajari anak-anak sesuatu dengan cara yang salah dan disitulah letak masalahnya.

dizaman moden ini anak-anak bisa mempelajari apapun di manapun mereka berada, dan tentunya mereka juga dapat memperelajari hal-hal yang

buruk dari mana saja misalkan dari TV, *Smartphone*, lingkungan sekitar dan lain-lainya,

Contohnya jika ada seorang anak yang menonton sebuah video seorang pria yang memakai gaun wanita dan berperilaku seperti wanita dan hal itu dapat membuat anak tersebut memiliki rasa penasaran (*curiosity*) terhadap hal itu. Mereka bisa saja ada rasa ingin mencoba untuk melakukan hal tersebut, seperti salah satu narasumber yang saya *interview* yang sudah mulai menyukai berpakaian seperti lawan jenisnya karena pergaulan dan hal-hal yang dia lihat di internet.

Makanya dengan memberikan edukasi psikoedukasi sejak dini pada anak-anak akan dapat membantu mereka untuk berkembang dengan baik dan mencegah mereka untuk melakukan sebuah kebiasaan yang buruk atau tidak lazim. Ada berbagai cara untuk dapat mengajari anak-anak dengan efisien supaya mereka paham apa itu rasa ingin tahu (*curiosity*), seperti membuat sebuah buku cerita bergambar yang menarik.

Bukan hanya buku gambar atau sebuah gambar saja yang mempengaruhi cara berpikir siswa. Sebuah cerita juga membuat anak akan lebih berpikir kritis tentang cerita yang didengarnya. Dijelaskan oleh Kuo (dalam Hsiao & Yu Shih, 2015:17) bahwa siswa melakukan upgrade pemahaman mereka tentang lingkungan hidup dari binatang liar dengan intervensi dalam instruksi cerita.

Menurut Damayanti (2016:14) Cerita bergambar yaitu buku yang isinya memiliki unsur gambar dan kata-kata, di mana gambar dan kata-

kata tersebut tidak berdiri secara individu namun memiliki keterkaitan satu sama lain supaya menjadi sebuah kesatuan cerita. bahwa Media cerita bergambar yaitu perantara yang bisa mengkomunikasikan kenyataan serta ide secara kuat dan jelas dengan kombinasi antara pengungkapan kata-kata dan gambar.

Dijelaskan juga oleh Liu dkk (dalam Hsiao & Yu Shih, 2015:15) dalam penelitiannya menemukan bahwa hanya membaca buku bergambar dapat meningkatkan pengetahuan lingkungan anak-anak, terutama karena dampak kehidupan sehari-hari mereka.

Sementara Gonen dan Guler (2011:3634) menyatakan bahwa gambar memainkan peran besar dalam kehidupan anak-anak dan berfungsi untuk memperkuat pengetahuan anak tentang lingkungan, menciptakan rasa percaya diri. Anak-anak umumnya menilai buku berdasarkan foto-foto mereka.

Kesimpulannya ialah, media cerita bergambar sangat mempengaruhi cara berfikir seorang anak, anak akan imajinatif ketika melihat sebuah gambar dan menciptakan rasa percaya diri seorang anak tersebut.

Masih banyaknya anak-anak diluar sana yang tidak bisa menjaga batasan dan cara mengontrol rasa penasaran mereka sehingga menjadi sebuah kebiasaan yang buruk sampai mereka dewasa nanti, Maka dari itu penulis merancang Buku Cerita Bergambar ini sebagai bahan ajaran untuk anak-anak sedari dini untuk menjaga diri mereka dari kebiasaan buruk. Diharapkan agar dengan dirancangnya buku cerita bergambar Pentingnya Kesehatan Mental

dan Perlindungan Diri ini dapat mengurangi dan mengedukasi banyak anak agar dapat memelihara diri mereka dari hal-hal yang buruk dan mengembangkan kebiasaan yang baik untuk masa depan mereka.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang telah ditemukan di atas, maka identifikasi masalah yang terjadi adalah :

1. Banyaknya anak-anak yang tidak mengetahui tentang *Curiosity*.
2. Banyaknya anak-anak yang tidak sadar dengan batas-batasan yang harus dijaga supaya tidak menjadi kebiasaan buruk.
3. Kurangnya media yang menarik untuk memberikan pengetahuan tentang rasa ingin tahu atau *Curiosity* supaya tidak mengembangkan kebiasaan yang buruk.
4. Banyaknya anak-anak yang tidak tahu tentang batasan untuk rasa penasaran mereka.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, ditemukan beberapa batasan masalah di antaranya yaitu:

1. Banyaknya anak-anak yang tidak mengetahui tentang *Curiosity*
2. Kurangnya media yang menarik untuk memberikan pengetahuan tentang rasa ingin tahu atau *Curiosity* supaya tidak mengembangkan kebiasaan yang buruk.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas dapat dirumuskan suatu masalah yang diangkat dalam perancangan ini yaitu “Bagaimana cara mengajarkan psikoedukasi Pentingnya Kesehatan Mental Dan Perlindungan Diri Dari Kekerasal Seksual dengan melalui buku cerita bergambar ini?”

1. Bagaimana cara mengatasi masalah anak-anak yang cenderung mengikuti rasa penasaran mereka terhadap hal yang buruk.
2. Bagaimana caranya menjadikan buku cerita bergambar ini menjadi media yang menarik dan mengajari anak-anak untuk menjaga diri dari kebiasaan yang buruk?

E. Tujuan Perancangan

Adapun tujuan Perancangan Cerita Bergambar Pentingnya Kesehatan MentalDan Perlindungan Diri Dari Kekerasal Seksual

1. Merancang sebuah buku cerita bergambar sebagai bahan informasi tentang *Curiosity* kepada anak-anak sehingga dapat memberikan pembelajaran tentang kebiasaan buruk dan cara menjaga diri dari kebiasaan buruk tersebut.
2. Menyajikan media yang dapat membantu dan mengedukasi anak untuk menjaga diri dari kebiasaan buruk melalu media Buku Edukasi Cerita Bergambar.

F. Manfaat Perancangan

Dari semua uraian diatas, adapun manfaat yang dapat diperoleh dari Perancangan Buku Pentingnya Kesehatan Mental Dan Perlindungan Diri ini diantaranya :

1. Bagi Target *Audience*:

- a) Agar dapat membantu anak-anak mengenal psikoedukasi dan rasa ingin tahu (*curiosity*).
- b) Dapat menambah pengetahuan pada anak dan mencengah mengembangkan kebiasaan buruk.

2. Bagi Perancang

- a) Mendapatkan pengalaman secara nyata dalam memecahkan persoalan karya
- b) ilmiah yang dihadapi sehingga dapat berguna untuk bekal dalam menentukan langkah di masa depan sebagai contoh media informasi yang efektif untuk dilakukan
- c) Sebagai bentuk penerapan ilmu yang berhubungan dengan Desain Komunikasi Visual di lain waktu
- d) Meningkatkan kreatifitas dan pengembangan ide dalam lingkup Komunikasi Visual
- e) Merancang media edukasi yang kreatif dan komunikatif

3. Bagi Pengembangan Ilmu Pengetahuan

- a) Hasil karya rancangan dapat menjadi dokumen akademik yang berguna untuk dijadikan acuan bagi civitas akademika

- b) Agar dapat bermanfaat bagi civitas akademika Universitas Putra Indonesia “YPTK” padang dan seluruh perguruan tinggi