

BAB IV

STRATEGI KREATIF PERANCANGAN

4.1. Konsep Verbal

4.1.1. Tema IMC

Dalam IMC ini mengangkat tema *parenting* yang menyadarkan para orang tua akan dampak anak usia dini yang kecanduan gawai sehingga mengalami gangguan emosional akibat gawai.

Hasil dari kuisioner pada para orang tua yang berusia 23-45 tahun di 3 TK (TK Satria Hassanudin, TK Binar Rahman, TK Nurul Izzah adalah mayoritas para orang tua menggunakan gawai setiap harinya dan sering menggunakan media sosial Facebook dan Instagram. Memberikan fasilitas atau waktu untuk anaknya bermain gawai dengan lebih dari 1 jam. Selain itu data juga didapat pada observasi di DP Mall Semarang terutama pada beberapa tempat makan dan *foodcourt*. Banyak orang tua yang sering menggunakan gawai di depan anaknya sehingga anak juga terpengaruh untuk bermain gawai. Maka akan diberikan informasi dan disadarkan mengenai pembatasan penggunaan gawai saat bersama anak. Selain itu, akan dibahas juga penyampaian tentang dampak anak yang sering menggunakan gawai dapat mengalami gangguan emosional. Kedua hal ini yang nantinya akan disampaikan melalui perancangan komunikasi visual ini kepada para orang tua dan diharapkan dapat tersadarkan dan mendapatkan informasi dari perancangan ini.

4.1.2. Judul IMC

Perancangan komunikasi visual ini memiliki judul “Kawal Gawai”. Judul ini menggunakan bahasa yang formal namun mudah dimengerti. Maksud dari judul tersebut adalah gawai yang disebut sebagai telepon pintar dapat diseimbangkan dengan cara yang bijaksana. Target sasaran boleh menggunakan gawai karena memiliki banyak manfaat positifnya, asalkan digunakan dengan tidak berlebihan.

4.1.3. Bahasa Yang Digunakan

Berdasarkan data riset awal yang dilakukan oleh penulis dengan menanyakan melalui kuisioner yang disebar pada 3 TK di Semarang, para orang tua lebih memilih menggunakan bahasa persuasif. Bahasa persuasif yang artinya membujuk

atau mengajak. Pada perancangan ini akan digunakan bahasa yang singkat, jelas dan bahasa sehari-hari namun sopan sehingga target sasaran dapat langsung memahami penyampaiana informasi tersebut.

4.1.4. Judul Ebook

Judul yang digunakan dalam perancangan ini adalah “Kawal Gawai”. Kawal yang berarti kontrol dan Gawai yang berarti gawai. Jadi arti dari Kawal Gawai adalah pengontrolan atau pengawasan terhadap gawai. Pada hal ini pengawasan dilakukan oleh orang tua terhadap anak.

4.1.5. Isi Ebook

Ebook atau buku elektronik ini berisi informasi mengenai dampak gawai yang dapat mengakibatkan gangguan emosional pada anak saat kurangnya pengawasan dari orang tua. Pembahasan dimulai dari gangguan emosional pada anak, dampak gawai, tahapan perkembangan anak hingga factor yang harus diperhatikan oleh orang tua. Penjelasan isi ebook adalah sebagai berikut :

- Halaman awal : Daftar Isi
- Halaman 1-6 : Gangguan Emosional Pada Anak
- Halaman 7-9 : Dampak Positif dan Negatif Gawai
- Halaman 10-11 : Era Digital
- Halaman 12-16 : Tahapan Perkembangan Anak
- Halaman 17-20 : Golden Age
- Halaman 21-25 : Faktor Yang Harus Diperhatikan Orang Tua
- Halaman 26 : Daftar Pustaka

4.1.6. Tone and Manner

Dalam perancangan ini menunjukkan kesan yang santai dengan ajakan namun informatif. Memiliki tujuan untuk merubah hal menjadi lebih baik dengan ajakan. Ilustrasi dan warna yang keluar untuk perancangan ini ditentukan oleh data kuisisioner yang ditanyakan pada target sasaran. Jenis ilustrasi yang digunakan yaitu ilustrasi editorial. Jenis warna yang digunakan yaitu warna bold. Warna bold yang dimaksud adalah warna yang tua dan tegas sehingga jelas dibaca oleh target sasaran.

4.2. Konsep Visual

4.2.1. Konsep Logo



Gambar 26. Logo IMC

(Sumber: Data Pribadi Tahun 2020)

Konsep dalam logo ini adalah menggambarkan visual dengan dua wajah anak kecil yang berekspresi senang dan marah. Anak kecil yang berekspresi senang berada di depan menggunakan warna biru yang berarti komunikatif dan anak kecil berekspresi marah berada di belakang menggunakan warna merah yang berarti bahaya. Visual ini bertujuan untuk menunjukkan bahwa anak yang mengalami gangguan emosional tidak ada lagi. Hal tersebut dapat dilihat dari peletakan visual dua wajah anak kecil yang memiliki beda ekspresi tersebut.

Kemudian di bagian bawah *logogram* terdapat *logotype* “Kawal Gawai” yang berarti Kawal adalah kontrol dan Gawai adalah *gadget*. Pada hal ini kata gawai difokuskan pada telepon genggam / *handphone*. Kata “Kawal Gawai” dipilih karena disesuaikan dengan tujuan dari IMC ini yaitu menekan angka anak yang kecanduan gawai sehingga tidak ada lagi anak yang mengalami gangguan emosional akibat

gawai. Selain itu, bahasa yang digunakan juga disesuaikan dengan *tone and manner* IMC ini yaitu santai namun tetap sopan dan informatif.

4.2.2. Konsep Warna Logo

Dalam perancangan ini digunakan warna *bold*. Warna *bold* yang dimaksud adalah warna yang tua dan tegas sehingga jelas dibaca oleh target sasaran. Selain itu juga bertujuan untuk dapat menarik perhatian pada saat dieksekusi di berbagai media yang digunakan seperti x-banner, poster, instagram, merchandise (piring dan buku mewarnai) dan mudah diingat oleh target. Warna yang digunakan pada logo adalah merah dan biru.



Gambar 27. Logo IMC

(Sumber: Data Pribadi Tahun 2020)

4.2.3. Tipografi

Tipografi yang digunakan untuk perancangan ini adalah jenis huruf sans serif yang memiliki kesan santai namun informatif dan memudahkan target untuk membaca setiap katanya. Pada logo menggunakan font “Cooper Black” yang terkesan ceria dan memiliki keterbacaan yang tinggi agar target dapat mudah membaca dan mengingat. Kemudian, font yang akan digunakan untuk *head text* yaitu font “Arlon” dan font yang akan digunakan untuk *body text* yaitu “Brandon Grotesque”.

Cooper Black

**ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmno
pqrstuvwxyz
1234567890**

Gambar 28. Tipografi Logo IMC

(Sumber: Data Pribadi)

Arlon



**ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmno
pqrstuvwxyz
1234567890**

Gambar 29. Head Text Font

(Sumber: Data Pribadi)

Brandon Grotesque

**ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmno
pqrstuvwxyz
1234567890**

Gambar 30. Body Text Font

(Sumber: Data Pribadi)

4.2.4. Gaya Ilustrasi

Pada perancangan ini menggunakan gaya ilustrasi editorial. Pada jenis ilustrasi ini penggambaran terlihat simple dan mudah dimengerti. Bentuk tubuh karakter seperti layaknya manusia namun berwajah kartun.

4.2.5. Warna

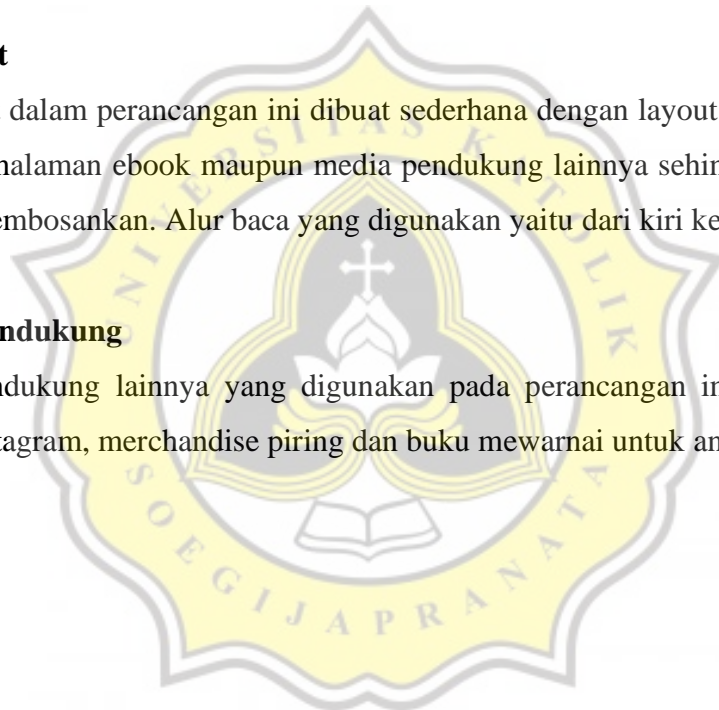
Warna yang digunakan pada perancangan ini yaitu warna bold yang cenderung warna tua. Pemilihan dan penggunaan warna bold ini bertujuan untuk melihatkan kesan yang cukup tegas karena masalah yang diangkat pada perancangan ini cukup krusial dan juga agar dapat jelas dibaca oleh target sasaran.

4.2.6. Layout

Layout dalam perancangan ini dibuat sederhana dengan layout yang berbeda pada setiap halaman ebook maupun media pendukung lainnya sehingga tidak monoton dan membosankan. Alur baca yang digunakan yaitu dari kiri ke kanan.

4.3. Media Pendukung

Media pendukung lainnya yang digunakan pada perancangan ini adalah x-banner, poster, instagram, merchandise piring dan buku mewarnai untuk anak.



4.4. Hasil Perancangan



Gambar 31. Cover Ebook
(Sumber: Data Pribadi)



Gambar 32. Aplikasi Media Ebook

(Sumber: Data Pribadi)

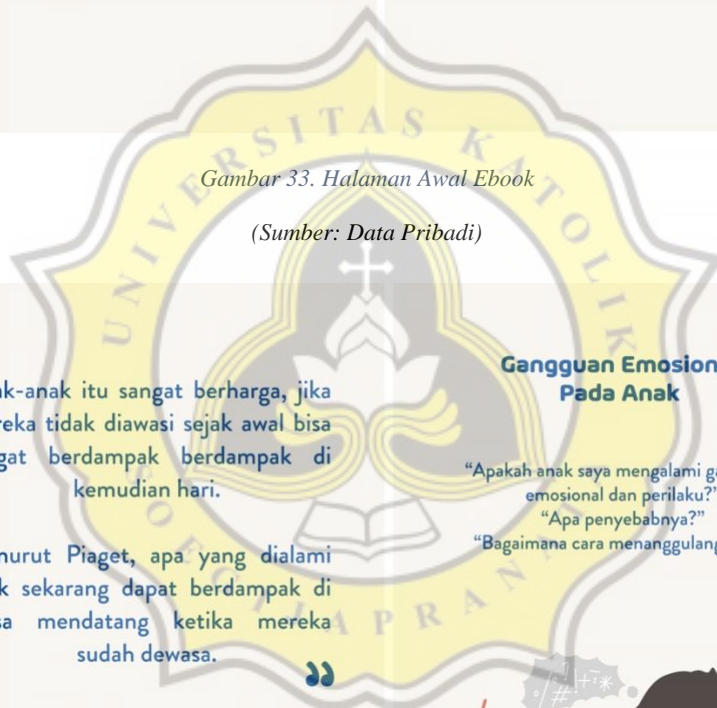
Daftar Isi

Gangguan Emosional Pada Anak 1
Dampak Positif Negatif Gawai 7
Era Digital 10
Tahap Perkembangan Anak 12
Golden Age 17
Faktor yang Harus Diperhatikan Orangtua 21

“Apakah anak saya mengalami gangguan emosional dan perilaku?”

“Apa penyebabnya?”

“Bagaimana cara menanggulangnya?”



Gambar 33. Halaman Awal Ebook

(Sumber: Data Pribadi)

“ Anak-anak itu sangat berharga, jika mereka tidak diawasi sejak awal bisa sangat berdampak di kemudian hari.

Menurut Piaget, apa yang dialami anak sekarang dapat berdampak di masa mendatang ketika mereka sudah dewasa.

- Jean Piaget



Gangguan Emosional Pada Anak

“Apakah anak saya mengalami gangguan emosional dan perilaku?”

“Apa penyebabnya?”

“Bagaimana cara menanggulangnya?”



Gambar 34. Halaman Awal Ebook dan halaman 1

(Sumber: Data Pribadi)

Beberapa pertanyaan ini mungkin muncul di benak orang tua yang mengalami dilema melihat perilaku buah hatinya. Pada dasarnya, semua anak akan mengalami periode masa nakal.

Tetapi apakah kenakalannya sudah melewati batasan normal?

Seperti marah dengan emosi yang meledak-ledak?
Berteriak dan bersikap tidak sopan kepada orang lain?
Bahkan suka melempar sesuatu, seperti mainan atau barang-barang di sekitarnya?
Bagaimana bila hal itu terjadi?



2

Sebagai orang tua, kita tidak boleh terbawa emosi ketika keadaan emosional anak sedang tidak stabil. Kuasai terlebih dahulu pikiran kita sebagai orang tua, lalu kenali apa saja penyebab gangguan emosional pada anak.



3

Gambar 35. Halaman 2 dan 3

(Sumber: Data Pribadi)

Pertama, sadari akan adanya perubahan era. Era kita ketika menjadi anak-anak dahulu tentu berbeda dengan era masa kini ketika anak-anak kita mulai bertumbuh. Setiap perubahan, meskipun menuju arah yang lebih baik, pasti ada ketidaknyamanan. Ketidaknyamanan inilah yang harus kita kenali dan akrab agar menjadi kenyamanan di kemudian hari.

Era digital yang kita hadapi kini menawarkan sesuatu yang berbeda. Ingat dengan awal mula adanya perubahan teknologi dari analog menjadi digital?

Inilah saat di mana semua dimulai..

- > Perkembangan komputer
 - > Lahirnya internet
 - > Telepon seluler
 - > Situs jejaring sosial
 - > Berbagai gawai digital dan situs lain
- Tablet, laptop, perangkat permainan genggam, komputer, dsb

Kamera analog – Kamera digital
Mesin ketik – Komputer
Telepon – Telepon seluler
Surat – Surat elektronik (email)
Radio – Situs pemutar musik
Buku – Buku elektronik (ebook)



4

5

Gambar 36. Halaman 4 dan 5

(Sumber: Data Pribadi)



Dampak Gawai

Gawai adalah alat komunikasi modern yang memiliki banyak fungsi. Dengan perkembangan zaman, gawai berfungsi untuk berkomunikasi hingga mendapatkan informasi. Tidak hanya membawa pengaruh positif, di sisi lain gawai juga membawa banyak pengaruh negatif.

Gambar 37. Halaman 6 dan 7

(Sumber: Data Pribadi)



Dampak positif gawai

1. Sumber informasi
2. Membangun kreativitas
3. Alat komunikasi
4. Media belajar jarak jauh
5. Media berjejaring sosial
6. Media ekspresi diri
7. Meningkatkan kemampuan berbahasa
8. Merangsang anak beradaptasi dengan teknologi

Dampak negatif gawai

1. Menyebabkan kecanduan
2. Mengurangi intensitas komunikasi dengan sekitar
3. Kurangnya kemampuan bersosialisasi
4. Dapat menguasai kondisi emosional anak pada kondisi tertentu
5. Potensi paparan situs yang tidak sesuai dengan usia anak
6. Risiko penyalahgunaan
7. Risiko terkena radiasi
8. Risiko kesehatan lainnya
9. Menghambat proses perkembangan fisik maupun psikis
10. Menyebabkan gangguan emosional pada anak

Gambar 38. Halaman 8 dan 9

(Sumber: Data Pribadi)

Era Digital



Meski kebutuhan akses terhadap alat elektronik di era digital kini tidak dapat dihindarkan, keseimbangan penggunaan gawai dan media digital dengan interaksi di dunia nyata harus terus dijaga.

The American Academy of Pediatrics menganjurkan agar paparan alat-alat elektronik pada anak tidak lebih dari dua jam sehari.

10



Orang tua dapat menjaga keseimbangan interaksi dunia maya dan dunia nyata dengan memperkenalkan anak-anak pengalaman dan aktivitas fisik. Seperti berkesenian, olahraga, membaca interaktif, musik dan gerakan, bermain papan permainan (game board), atau permainan konvensional lain. Orang tua pun dapat mencontohkan dengan tidak terus menerus menatap layar gawai ketika sedang bersama anak-anak.

11

Gambar 39. Halaman 10 dan 11

(Sumber: Data Pribadi)

Masa anak-anak adalah masa pertumbuhan dan perkembangan yang penting dalam kehidupan manusia. Pada periode ini, anak belajar menguasai keahlian tertentu dan menghadapi tugas-tugas baru. Amat sangat disayangkan apabila anak terlalu lekat dengan gawai bahkan hingga kecanduan. Akan ada banyak hal-hal baru dan pengalaman menarik di sekitarnya yang mungkin akan terlewatkan.

Di sinilah peran orang tua diharapkan mampu melindungi anak-anak dari ancaman era digital, tetapi tanpa menghalangi potensi manfaat yang ditawarkannya.



12



jean piaget

13

Gambar 40. Halaman 11 dan 12

(Sumber: Data Pribadi)

Tahap Perkembangan Anak

Tahap sensorimotor (0-24 bulan)

Setiap bayi lahir dengan refleks bawaan dan dorongan untuk mengeksplorasi dunianya. Oleh karena itu, pada masa ini, kemampuan bayi terbatas pada gerak refleks dan panca inderanya. Berbagai gerak refleks tersebut kemudian berkembang menjadi kebiasaan-kebiasaan. Mulai di usia 18 bulan, anak mampu melihat hubungan antarperistiwa dan mengenali mana orang asing dan mana orang terdekatnya.

Tahap praoperasional (2-7 tahun)

Pada masa ini, anak mulai dapat menerima rangsangan meski masih sangat terbatas. Anak pun sudah dapat masuk ke dalam lingkungan sosial, terutama pada lingkungan edukasi keluarga dan lingkungan pendidikan. Di tahapan ini, anak sudah dapat mengklasifikasikan objek menggunakan satu ciri, seperti mengumpulkan benda berwarna sama, walaupun bentuknya berbeda-beda.



Proses perkembangan yang berlangsung pada periode anak-anak meliputi :

- Perkembangan kognitif,
- Perkembangan motorik,
- Perkembangan sensorik,
- Perkembangan fisik,
- Perkembangan bahasa, dan Perkembangan emosional.

Salah satu tokoh psikologi yang mengemukakan teori tentang tahapan perkembangan kognitif (cognitive theory) manusia adalah Jean Piaget. Menurut Piaget, anak-anak memiliki cara berpikir berbeda dari orang dewasa. Piaget membagi tahapan perkembangan kognitif anak usia dini dalam empat tahap.

14

15

Gambar 41. Halaman 14 dan 15

(Sumber: Data Pribadi)

Tahap operasional konkret (7-11 tahun)

Di usia 7-11 tahun, anak sudah mampu melakukan pengurutan dan klasifikasi terhadap objek maupun situasi tertentu. Kemampuan mengingat dan berpikir secara logis pun makin meningkat. Anak mulai mampu memahami konsep sebab-akibat secara rasional dan sistematis. Bahkan pada tahapan ini, anak sudah mampu melihat suatu masalah atau kejadian dari sudut pandang orang lain.

Tahap operasional formal (mulai umur 11 tahun)

Pada tahapan ini, anak sudah mampu berpikir secara abstrak dan menguasai penalaran. Ia dapat menarik kesimpulan dari informasi yang tersedia. Ia dapat memahami konsep yang bersifat abstrak seperti cinta dan nilai. Usia ini bisa disebut masa peralihan menuju remaja karena anak mulai mempelajari hal-hal dalam kehidupan nyata yang akan membantunya melewati masa peralihan dari masa remaja menuju fase dewasa.

Golden Age

Menurut tokoh psikologi dunia, Sigmund Freud, Golden Age anak-anak di awal kehidupannya adalah ketika anak menginjak usia 0-5 tahun.

Pada fase ini, orang tua diharapkan untuk meningkatkan perhatian pada sang anak. Pesatnya pertumbuhan anak pada tahapan usia ini adalah titik awal pembentukan karakter anak.

16

17

Gambar 42. Halaman 16 dan 17

(Sumber: Data Pribadi)

Sekitar 50% kecerdasan orang dewasa mulai terbentuk pada tahapan usia ini, oleh karena itu orang tua harus bisa mengoptimalkan proses tumbuh kembang anak pada masa golden age. Menurut psikolog anak, Desni Yuniarni, otak anak pada masa golden age akan menyerap segala informasi tanpa melihat baik atau buruknya.



Melihat hal tersebut, periode Golden Age harus dimanfaatkan sebaik mungkin untuk pendidikan anak, beberapa hal yang dapat dilakukan orang tua pada tahapan ini adalah:

- Berikan stimulus atau rangsangan yang tepat
- Lakukan aktivitas bersama, seperti belajar sambil bermain
- Pandu anak secara konsisten untuk memahami dan memecahkan masalah
- Beri pendidikan parental care, yaitu orangtua yang berkewajiban mendidik anak mengenaisikap, tingkah laku, dan menanamkan kebiasaan baik.



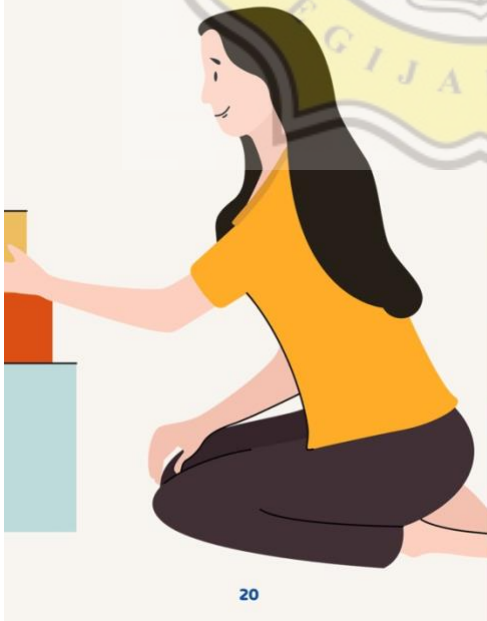
Gambar 43. Halaman 18 dan 19

(Sumber: Data Pribadi)

- Beri pendidikan informal care, yaitu pendidikan tambahan berupa komunikasi dan aktivitas yang mampu merangsang fungsi motorik, kognitif, dan emosi anak.

Faktor faktor yang Harus Diperhatikan Orangtua

Orang tua sebaiknya paham bahwa kondisi emosional anak merupakan hal penting untuk diperhatikan. Terutama pada masa awal perkembangannya. Cara awal menjaga kesehatan emosional anak adalah dengan memahami apa potensi penyebab gangguannya, kemudian mengurangi paparannya pada anak.



Gambar 44. Halaman 20 dan 21

(Sumber: Data Pribadi)

Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (PPPA) menyebutkan penggunaan gawai adalah hak anak. Tapi, usia ideal anak dapat mengakses gadget saat menginjak usia 13 tahun.

Jadi, beberapa faktor di bawah ini harus menjadi perhatian utama orang tua untuk menghindari gangguan emosional pada anak akibat ketergantungan gawai. Faktor-faktor tersebut adalah :

- Pembatasan waktu akses atau paparan anak terhadap gawai
- Banyaknya potensi negatif terhadap paparan gawai pada anak
- Orang tua justru dapat menjadi pendorong kecanduan anak terhadap gawai tanpa mereka sadari



22

Beberapa hal yang dapat dilakukan oleh orang tua untuk menghindari gangguan emosional pada anak akibat ketergantungan gawai, yaitu :

- Orang tua bersikap hangat dan penuh kasih sayang dalam menjalin komunikasi dengan anak



23

Gambar 45. Halaman 22 dan 23

(Sumber: Data Pribadi)

- Memperkenalkan permainan yang aman untuk anak dan bermain bersama

Selain itu, orang tua juga harus :

- Mengawasi aktivitas anak untuk menyeimbangkan interaksi anak terhadap dunia maya dan dunia nyata
- Meluangkan waktu untuk menstimulasi anak dengan berbicara dan membaca untuk anak



24



25

Gambar 46. Halaman 24 dan 25

(Sumber: Data Pribadi)

Daftar Pustaka

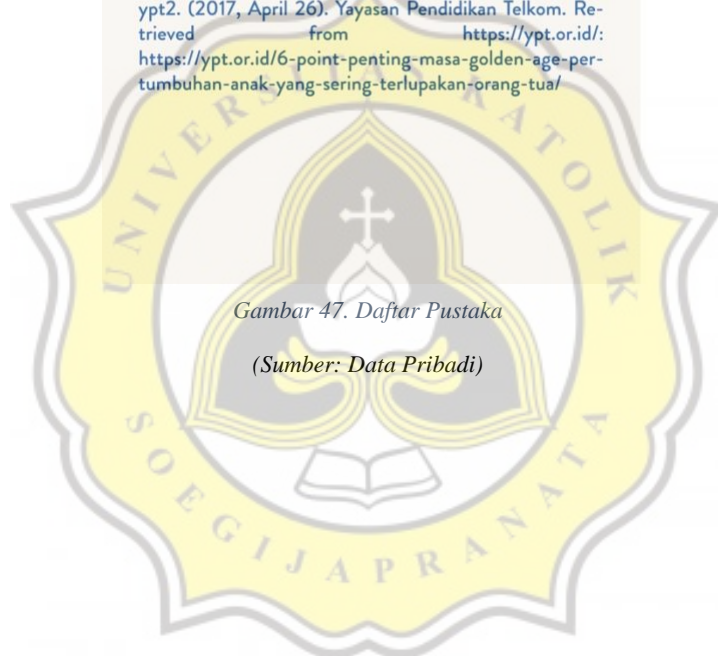
Dr. Hj. Khadijah, M. (n.d.). PENGEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI.

Hidayatul, F. A. (n.d.). PENGARUH POLA ASUH ORANG TUA DAN PENGGUNAAN GADGET TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPS SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1 SINGOSARI.

Sicca, S. P. (2018, Mei 18). Tirto id. Retrieved from <https://tirto.id/>: <https://tirto.id/kemenpppa-usia-ideal-anak-akses-gadget-adalah-13-tahun-cKJV>

Trisna, A. (n.d.). The Asian Parent Indonesia. Retrieved from <https://id.theasianparent.com/>: <https://id.theasianparent.com/bahaya-gadget-bagi-anak>

Wyeth Nutrition. (n.d.). Retrieved from <https://www.wyethnutrition.co.id/>: <https://www.wyethnutrition.co.id/tahapan-perkembangan-kognitif-anak-usia-dini>
ypt2. (2017, April 26). Yayasan Pendidikan Telkom. Retrieved from <https://ypt.or.id/>: <https://ypt.or.id/6-point-penting-masa-golden-age-pertumbuhan-anak-yang-sering-terlupakan-orang-tua/>



Gambar 47. Daftar Pustaka

(Sumber: Data Pribadi)



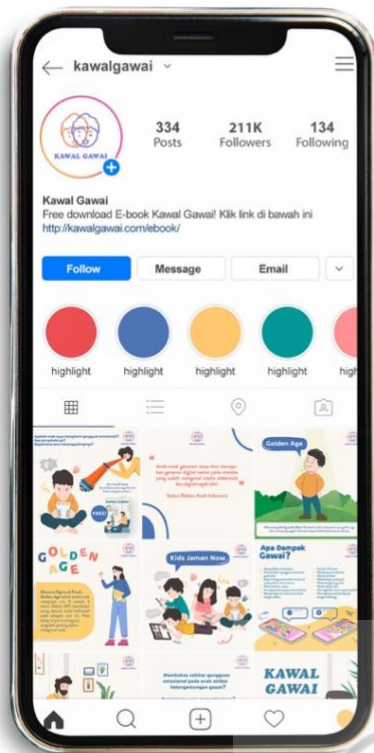
Gambar 48. X-banner

(Sumber: Data Pribadi)



Gambar 49. Poster Series

(Sumber: Data Pribadi)



Gambar 50. Konten Instagram

(Sumber: Data Pribadi)



Gambar 51. Aplikasi Media Merchandise Piring

(Sumber: Data Pribadi)



Gambar 52. Aplikasi Media Merchandise Buku Mewarnai

(Sumber: Data Pribadi)

