

Gambar 29. Jenis Totopong.....	135
Gambar 30. Topi Caping dan Boboko	136
Gambar 31. Bentuk Karakter Semi Realis	136
Gambar 32. Karakter Semi Realis Oleh Nico Marlet	137
Gambar 33. Rumah Adat Sunda	138
Gambar 34. <i>Situ</i> Bagendit.....	138
Gambar 35. <i>Situ</i> Bagendit	139
Gambar 36. Persawahan dan Kebun Pisang	139
Gambar 37. Huruf Sunda <i>Kuna</i>	140
Gambar 38. Elemen Air	141
Gambar 39. Sketsa dan Pewarnaan Nyi Mas Inten	142
Gambar 40. Sketsa dan Pewarnaan Nyi Asmi	143
Gambar 41. Sketsa dan Pewarnaan Mirah.....	144
Gambar 42. Sketsa dan Pewarnaan Darmin	145
Gambar 43. Sketsa dan Pewarnaan Kakek Pengembara	146
Gambar 44. Sketsa dan Pewarnaan Ki Basari	148
Gambar 45. Sketsa dan Pewarnaan Ki Jumadi	149
Gambar 46. Sketsa dan Pewarnaan Ki Holil	151
Gambar 47. Sketsa dan Pewarnaan Ki Satibi	152
Gambar 48. Sketsa dan Pewarnaan Warga Laki-Laki	153
Gambar 49. Sketsa dan Pewarnaan Warga Perempuan	154
Gambar 50. Ilustrasi Persawahan	155
Gambar 51. Ilustrasi Kebun Pisang	156
Gambar 52. <i>Atap Julang Ngapak</i>	157
Gambar 53. Sketsa dan Pewarnaan Rumah Nyi Mas Inten.....	157
Gambar 54. Sketsa dan Pewarnaan Rumah Darmin.....	158
Gambar 55. Studi Bentuk dan Warna Judul	160
Gambar 56. <i>Screenshot</i>	207
Gambar 57. Sketsa Layout dan Alternatif Desain Poster	208
Gambar 58. Poster Film dan Poster Pameran	209
Gambar 59. Sketsa Layout & Alternatif Desain <i>Packaging</i> VCD	210

Gambar 60. Sketsa Layout <i>X-Banner</i>	211
Gambar 61. Alternatif Desain Kartu Karoseri.....	213
Gambar 62. Alternatif Ilustrasi <i>T-Shirt</i>	214
Gambar 63. Alternatif Desain Tempat Pensil.....	215
Gambar 64. <i>Sticker</i>	216
Gambar 65. Alternatif Layout & Desain Brosur	218
Gambar 66. Alternatif Layout & Desain Katalog Pameran.....	220



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Setiap orang tua tentu menginginkan anaknya tumbuh dan berkembang dengan optimal. Dalam pengkajian perkembangan individu, pertumbuhan (*growth*) adalah perubahan yang bersifat fisik terhadap anak contohnya berat badan, tinggi, dan dimensi tulang, sedangkan perkembangan (*development*) adalah perubahan yang bersifat psikismisalnya dalam berbahasa, emosi, moral, dan perilaku (Izzaty et al.,2008:3). Perubahan dalam perkembangan individu merupakan hasil dari proses biologis,kognitif, dan sosio-emosional yang saling berkaitan. Proses biologis meliputi perubahan pada sifat fisik individu yang semakin bertambah usia akan mengarah kepada kematangan. Untuk proses kognitif meliputi perubahan pemikiran, intelegensi, dan bahasa individu, sedangkan sosio-emosional meliputi perubahan pada relasi individu dengan orang lain serta perubahan emosi dan kepribadian yang menyertainya (Izzaty et al., 2008:2). Ketiga hal tersebut saling berhubungan karena pertumbuhan fisik yang baik tentunya harus diimbangi dengan perkembangan karakter anak yang baik pula agar tercipta kehidupan individu yang berarti dan produktif saat dewasa kelak. Karena perkembangan itu berlangsung sepanjang rentang kehidupan maka harus diarahkan sejak anak usia dini. Anak usia dinimenurut Beichler dan Snowman (Yulianti, 2010:7) adalah anak yang sedang dalam masa pertumbuhan dan perkembangan dengan rentang usia 3-6 tahun. Menurut pasal 28 UU Sisdiknas no.20 tahun 2003 anak usia dini adalah anak yang sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun (0-6). Menurut Santrok pada usia tersebut sering dikenal juga dengan masa kanak kanak awal.

Perkembangan anak usia dini sangat dipengaruhi oleh pengalaman pribadi, penampilan, prilaku individu, dan nilai – nilai budaya dilingkungannya. Saat ini perkembangan informasi teknologi begitu pesat dan hal ini bisa mempengaruhi perkembangan anak. Berbagai hiburan seperti

anime, kartun, *game*, dan film (TV kabel) dengan mudah didapat, tentunya isi hiburan tersebut sarat akan budaya luar, bahkan terkadang memuat kekerasan secara verbal maupun visual. Contohnya film *anime* Naruto, One Piece, Tom and Jerry, Ben 10, Bima Satria Garuda dsb, selalu ada adegan memukul. Kurangnya media pembelajaran dan tontonan yang dapat membantu mengarahkan anak untuk berperilaku sesuai norma dan budaya lokal menjadi salah satu masalah tersendiri. Hanya beberapa tontonan saja yang bisa yang bisa membantu perkembangan karakter anak contohnya Curious George, Teletubies, dan Bolang . Sisanya hanya membantu perkembangan motorik anak contohnya Dora the Explorer.

Menurut Nitrafitri Trianisa, Psi. hal ini bisa menjadi permasalahan yang serius karena kecenderungan anak usia dini masih suka meniru tanpa berpikir panjang dan tidak memperdulikan apakah itu baik atau buruk untuk dirinya (“Cara Mengatasi Ketika Si Kecil Suka Meniru”, diakses dari <http://tipsanak.com/316/cara-mengatasi-ketika-si-kecil-suka-meniru/>, pada tanggal 17 Maret 2014). Kecenderungan meniru inilah yang bisa membentuk karakter anak kedepannya. Menurut Sigmund Freud salah seorang pakar psikoanalisis “perilaku manusia yang nampak maupun yang tersembunyi (pikiran) adalah hasil dari pengalaman mental sebelumnya” (Izzaty et al., 2008:20). Lingkungan pergaulan sekitar anak yang kurang baik, dan konten yang diterima anak berasal dari budaya luar dapat mengarahkan perkembangan anak ke arah yang negatif, contohnya banyak anak yang berkata kasar, suka memukul, bahkan merokok. Contoh lain adalah saat pesta demokrasi di Indonesia berlangsung. Ketika konvoi kampanye partai politik yang cenderung agresif berlangsung, anak-anak meniru perilaku masyarakat sekitarnya dengan mengelilingi kampung menggunakan atribut partai dan sepeda yang dimodifikasi agar menghasilkan suara keras seperti kampanye partai yang mereka lihat. Menurut Albert Bandura, perilaku seseorang itu merupakan hasil dari mengamati perilaku orang lain (proses imitasi/ modeling) (Izzaty et al., 2008:28). “Anak yang masih bertindak agresif di usia TK atau sekolah dasar berpotensi membawa sikap itu sampai besar”. Anak

