

BAB I. PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Bandung adalah salah satu kota yang warganya mempunyai kreativitas yang sangat tinggi. Terdapat tangan para ahli kreatif yang terampil untuk mewujudkan kota yang berkembang. Menurut Kamil (2014) Bandung merupakan kota yang menuju kota cerdas dengan berbagai inovasi dan banyak berbagai anak muda – mudi kreatif. Hal ini terwujudnya atas bimbingan orang tua, kreativitas anak memiliki suatu ruang untuk berpikir secara *universal*. Anak memiliki karakteristik bervariasi dalam hal pengolahan kreativitasnya terutama dalam menggambar. Namun sikap dari perilaku orang tua bisa juga menghambat kreativitas sang anak. Beberapa faktor juga dapat membuat orang tua membatasi pilihan keputusan anak yang akan dikerjakannya.

Kreativitas adalah suatu kemampuan untuk menciptakan suatu gagasan baru yang dapat berwujud aktivitas imajinatif (Hurlock, 1978, h. 3). Kreativitas merupakan suatu imajinasi yang tinggi dengan pemikiran baru dan terciptanya suatu karya yang berbeda. Dari setiap kalangan, kreativitas dalam menggambar membawa kesenangan dan memiliki imajinasi yang sangat luas. Tidak bisa terganti atas suatu pencapaian baru yang sudah didapat. Namun dari segi lainnya, kreativitas sendiri memiliki dampak negatif yaitu kurangnya dorongan dan dukungan terhadap suatu karya yang sudah dibuat. Terlalu meremehkan terhadap suatu karya yang belum tentu tahu arti dari karya tersebut.

Pandangan orang tua terhadap kreativitas anak cukup beragam, terlihat dari sebagian besar orang tua khawatir terhadap perkembangan kreativitas anak (Pamungkas, 2015, h. 104). Perilaku anak sering sekali membuat orang tua kesal dan marah. Umumnya anak banyak beraktivitas diluar jangkauan pikiran orang tua, sehingga anak sering kali menggambar yang bukan pada media tempatnya. Setiap anak memiliki potensi atau kreativitas. Untuk dapat menumbuhkembangkan bakat kreatifnya, lingkungannya membutuhkan motivasi, terutama orang tua sebagai pendidik utama anak usia dini (Yulianti, 2014, h. 24). Tidak jarang anak

mengekspresikan karyanya pada benda sekitar rumah termasuk pada media dinding. Anak memilih untuk menggambar pada dinding dapat memberikan kebebasan dan keluasan dalam berimajinasi, karena apa yang dilihat anak biasanya akan diaplikasikan pada media yang ada dihadapannya (Martini, 2006, h. 58).

Sayangnya sebagian besar orang tua kurang tepat dalam menyikapi perilakunya terhadap anak. Orang tua berinteraksi dengan anak perlu memahami pentingnya kreativitas. Perkembangan yang dibutuhkan sangat baik untuk setiap aktivitas anak. Banyak manfaat yang dapat diambil, dari segi mempererat keluarga maupun membimbing setiap aktivitas anak ketika berkreativitas.

Orang tua yang kurang memahami terhadap aktivitas anak, dapat mengakibatkan anak lambat dalam mengembangkan kreativitasnya dalam menggambar. Meski sebagian orang tua dapat mendukung anaknya untuk berkreativitas, dengan menasehati atau memberi media khusus untuk anak. Namun masih terdapat orang tua yang kurang tepat atas perilaku aktivitas anak ketika menuangkan suatu karya pada media yang bukan pada tempatnya. Hal tersebut sangat disayangkan, karena jika dilakukan tanpa sadar dan terus – menerus, dapat berpotensi menghambat perkembangan kreativitas anak dalam menggambar. Apabila orang tua mengerti dan membimbing perkembangan terhadap anak, itu akan sangat berdampak baik bagi masa depannya yang bisa memiliki daya tarik masyarakat.

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah adalah sebagai berikut:

- Orang tua kurang tepat dalam menyikapi perilaku anak dalam berkreasi.
- Orang tua tidak memberi media alternatif untuk mengembangkan kreativitas anak dalam menggambar.
- Minimnya pengetahuan orang tua terhadap perilaku yang menghambat perkembangan kreativitas anak dalam menggambar.

I.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ditetapkan, terdapat salah satu inti rumusan masalah yang akan diselesaikan dalam perancangan ini, yaitu bagaimana sikap perilaku orang tua dapat mempelajari dan menyikapi perilakunya dengan cara mendukung perkembangan kreativitas anak dalam menggambar yang bukan pada media tempatnya, serta memberi media alternatif untuk mengembangkan suatu karya yang dibuat oleh sang anak.

I.4 Batasan Masalah

Agar perancangan ini tidak melenceng dan menyimpang dari tujuan awalnya, maka pembahasan ini akan lebih fokus membahas tentang bagaimana cara orang tua dalam menyikapi perilakunya yang berpotensi menghambat perkembangan kreativitas anak dalam menggambar yang bukan pada media tempatnya. Sehingga bisa berakibat perkembangan kreativitas anak dalam menggambar tidak berkembang dari sejak usia dini.

I.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan

I.5.1 Tujuan Perancangan

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas, tujuan dari perancangan ini adalah membantu orang tua untuk tidak salah dalam menyikapi perilaku terhadap anak, dan lebih mengutamakan untuk menyediakan suatu penempatan media ketika anak menggambar yang bukan pada media tempatnya, dan proses dari perkembangan kreativitas anak dalam menggambar tidak akan terhambat dalam segala hal. Maka anak akan lebih maksimal dalam bereksplorasi dengan menuangkan imajinasinya sendiri.

I.5.2 Manfaat Perancangan

Manfaat dari perancangan ini dapat dikategorikan dalam beberapa berikut, yaitu:

1. Manfaat bagi perancang

Perancang dapat membagikan pengetahuan yang telah dipelajari, ilmu yang telah diperoleh dapat dijadikan referensi bagi penyusun lain dalam mengangkat tema hal yang serupa.

2. Manfaat bagi orang tua

Orang tua akan lebih memahami dari perilaku anak ketika berkeaktivitas, seperti tidak dengan mengutamakan aspek pola asuh yang lebih menuruti atas kehendaknya orang tua, yang mengakibatkan proses pada perkembangan kreativitas anak terhambat dan tidak maksimal.

3. Manfaat bagi anak

Anak akan terbiasa dengan sendirinya dalam menciptakan suatu karya hal yang baru, dan secara tidak sadar anak akan menemukan suatu karakteristiknya dalam gaya desain karya yang berbeda.

4. Manfaat keilmuan Desain Komunikasi Visual

Umunya dalam bidang ini dapat digunakan untuk merancang berbagai desain atau objek yang akan dibuat. Contohnya ketika membuat desain ilustrasi, desain vektor dan lainnya dapat menggunakan *software* desain grafis seperti Adobe Illustrator. *Software* tersebut dapat merancang beragam desain dengan lebih spesifik.