

BAB II. TK Bunda Asuh Nanda

II.1. Landasan Teori

II.1.1. Pendidikan

Pendidikan adalah kegiatan untuk mengembangkan kepribadian seorang manusia secara rohani atau jasmani. Pendidikan menurut beberapa orang ahli mengartikan pendidikan bertujuan untuk membentuk individu yang terdidik, berpengetahuan luas, berpikiran terbuka, kritis, dan memiliki keterampilan yang dilakukan melalui pembelajaran. Seperti yang tertera didalam UU No.20 tahun 2003 Pendidikan adalah usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan, yang diperlukan dirinya, masyarakat, dan negara.

Menurut Dale (1946) pendidikan adalah upaya yang dilakukan secara sadar oleh keluarga, masyarakat, dan pemerintah. Upaya ini dilakukan melalui bimbingan, pengajaran, dan latihan yang terjadi di dalam dan di luar lingkungan sekolah. Tujuan akhirnya adalah mengembangkan kemampuan peserta didik agar dapat berperan dalam berbagai situasi kehidupan di masa depan.

Horne (1915) menyatakan bahwa pendidikan adalah proses tanpa akhir yang terus menerus. Proses ini melibatkan penyesuaian diri pada tingkat yang lebih tinggi bagi manusia yang telah mengalami perkembangan fisik dan mental. Pendidikan memberikan kebebasan dan kesadaran terhadap Tuhan melalui aspek intelektual, emosional, dan kemanusiaan.

Sedangkan menurut Bapak Pendidikan Nasional Indonesia, Ki Hajar Dewantara menyatakan bahwa pendidikan adalah proses membimbing tumbuh kembang anak. Tujuannya adalah mengarahkan kekuatan alami anak untuk mencapai keselamatan dan kebahagiaan. Pendidikan membantu anak mengembangkan potensi agar mampu berperan dalam kehidupan secara optimal.

Pendidikan adalah modal penting untuk mengembangkan potensi individu, termasuk pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan berpikir. Proses ini mencakup pemecahan masalah yang diajarkan di sekolah dan perguruan tinggi. Tujuannya adalah mempersiapkan individu agar dapat berpartisipasi secara efektif dalam kehidupan bermasyarakat.

II.1.2. Pendidikan Pada Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini merupakan proses yang dirancang untuk mendukung perkembangan fisik, emosional, sosial, dan intelektual anak. Proses ini melibatkan metode pembelajaran yang berfokus pada kebutuhan unik setiap anak dalam berbagai aspek perkembangan. Interaksi yang kuat antara anak dengan lingkungan, seperti keluarga, sekolah, teman sebaya, dan masyarakat, menjadi elemen penting dalam pendidikan ini.

Anak-anak adalah penerus kita untuk di masa depan kelak nanti maka pendidikan pada anak usia dini sangat penting karena masa kanak-kanak merupakan waktu kritis dalam perkembangan anak. Pada usia dini bagi seorang anak memiliki kemampuan yang dapat membuat anak belajar dan menyerap informasi dengan cepat. Dalam hal inilah peran lingkungan sekitar anak berperan penting dalam pengembangan secara sosial dan emosional.

II.1.3. Taman Kanak-kanak

Taman Kanak-kanak adalah salah satu lembaga pendidikan awal yang dirancang khusus untuk anak-anak usia dini sebelum memasuki pendidikan dasar. Taman kanak-kanak menyediakan pengalaman belajar yang menyenangkan, kreatif, dan interaktif yang sesuai bagi anak-anak usia 4-6 tahun. Taman Kanak-kanak bertujuan untuk membantu perkembangan anak-anak dengan memberikan pendekatan yang menyeluruh terhadap aspek fisik, sosial, dan emosional.

Dengan pembelajaran melalui bermain, berinteraksi, dan berpartisipasi dalam kegiatan beragam membantu anak-anak mengembangkan keterampilan sosial dan kreativitas. Selain itu, metode ini juga memperkenalkan konsep-konsep akademis dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung secara menyenangkan. Taman Kanak-kanak memberikan landasan moral dengan mengenalkan nilai-nilai seperti kerjasama, hormat, dan toleransi, serta membantu anak membangun kemandirian dan rasa percaya diri sejak dini.

II.1.4. Identitas Visual

Identitas visual merupakan elemen yang membedakan suatu produk atau jasa dengan yang lainnya, meninggalkan kesan yang kuat, serta mewakili nilai dan karakteristik uniknya. Ini termasuk logo, palet warna, tipografi, dan elemen desain lainnya. Selain itu, menurut Rahayu (2013) Identitas visual merupakan sistem komunikasi visual yang mencakup khalayak, karena identitas visual merupakan sebuah tanda pembeda suatu produk atau jasa dari suatu perusahaan yang bergerak di bidang yang sama.

Penggunaan elemen identitas visual secara konsisten di berbagai platform, seperti situs web, media sosial, dan materi pemasaran, dapat menciptakan kesan yang terpadu. Konsistensi ini memperkuat citra produk atau jasa di mata konsumen, membuatnya lebih mudah diingat. Selain itu, identitas visual yang kuat membantu proses identifikasi lembaga atau merek, terutama di tengah persaingan pasar yang ketat.

II.1.4.1. Logo

Sebuah logo dapat mengandung makna dan pesan berbeda yang ingin disampaikan oleh entitas yang menerapkannya, baik itu nilai-nilai perusahaan, produk atau layanan yang ditawarkan, atau visi dan misi yang dicari. Selain identitas visual, logo juga berperan penting dalam membentuk citra suatu produk dan mempengaruhi persepsi konsumen. Menurut Carter (1986) logo adalah bentuk identitas atas suatu entitas kepada masyarakat umum. Untuk itu, suatu logo harus menggambarkan karakteristik suatu organisasi atau produk yang diwakili.

Desain logo, warna dan bentuk dapat menyampaikan esensi, kualitas dan nilai-nilai dari masing-masing entitas. Sebagai bagian dari strategi *Branding*, logo yang kuat dapat membantu menciptakan kesan mendalam pada konsumen, sehingga memudahkan untuk mengenali dan mengingat merek dalam lingkungan pemasaran yang bergerak cepat. Seperti pada gambar II.1 dan gambar II.2 berikut,



Gambar II.1 Logo Pepsi

Sumber: <https://icon-icons.com/id/icon/pepsi-logo/168910> (2024)



Gambar II.2 Logo Apple

Sumber: https://id.wikipedia.org/wiki/Berkas:Apple_logo_black.svg (2024)

II.1.4.2. Warna

Warna memainkan peran yang sangat penting dalam desain grafis dan *Branding*, karena dapat mempengaruhi emosi, persepsi, dan reaksi psikologis target audiens. Setiap warna memiliki arti dan corak yang berbeda-beda, sehingga pemilihan warna yang tepat dapat menyampaikan pesan yang kuat dan mendalam. Selain itu, kombinasi warna pada desain juga dapat menciptakan harmoni visual yang menarik dan memperkuat identitas merek.

Warna dapat didefinisikan secara fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan dan secara psikologis sebagai bagian dari pengalaman indera penglihatan, yang jika dipilih dengan tepat dapat meninggalkan kesan kohesif dan berkesan bagi audiens. Pemahaman tentang psikologi warna dan penerapannya dalam desain memungkinkan sebuah merek mengoptimalkan dampaknya serta menciptakan hubungan yang lebih dalam dengan konsumen. Dengan demikian, pemilihan palet warna yang tepat menjadi kunci untuk mencapai efek visual yang kuat.

II.1.4.3. Tipografi

Tipografi adalah seni dan kerajinan menyusun huruf dalam desain, termasuk pembuatan logo, poster, buku, dan jenis grafis lainnya. Pilihan *font*, ukuran, spasi, dan desain keseluruhan dapat berdampak besar pada tampilan dan pesan yang ingin disampaikan. Setiap jenis huruf memiliki ciri khasnya masing-masing, mulai dari yang sederhana dan minimalis hingga artistik dan ekspresif, yang dapat memperkuat atau melemahkan ide yang disampaikan. Selain itu, tipografi juga berperan penting dalam memberikan informasi dan kenyamanan kepada pembaca.

Dengan menggunakan jenis huruf yang sesuai dengan konteks dan tujuan, serta pengaturan ukuran, jarak, dan spasi huruf yang tepat, membuat teks lebih mudah dipahami dan dinikmati. Perhatian terhadap aspek tipografi ini memungkinkan desain menyampaikan pesan secara efektif kepada audiens. Dengan demikian, tipografi yang tepat juga membantu menciptakan identitas visual yang kuat dan berkesan.

II.1.4.4. Maskot

Maskot adalah karakter atau simbol yang digunakan untuk mewakili suatu entitas, seperti perusahaan, tim olahraga, atau produk. Maskot sering kali memiliki ciri khas yang kuat dan dapat berinteraksi dengan khalayaknya, baik dalam bentuk fisik maupun digital. Fungsinya tidak hanya sebagai identitas visual, tetapi juga sebagai penggerak emosi dan penghubung antara merek dengan konsumennya. Dengan kehadiran maskot yang menarik dan ramah, sebuah entitas dapat memperkuat ikatan dengan audiensnya, serta memperkaya pengalaman pengguna dalam berinteraksi dengan merek tersebut.

Selain itu, maskot juga dapat digunakan sebagai alat pemasaran yang efektif untuk menarik perhatian dan membangun kesan yang positif terutama kepada anak usia dini. Dengan kepribadian yang terdefinisi dengan baik, maskot dapat menjadi ikon yang mudah diingat dan diidentifikasi oleh konsumen. Penggunaan maskot dalam strategi *Branding* juga dapat menciptakan hubungan yang lebih personal antara merek dan konsumen.

Menurut Ardhi (2013) maskot adalah media promosi yang berwujud karakter yang mewakili perusahaan tersebut. Karakter tokoh ini biasanya memiliki sifat dan tampilan yang merepresentasikan perusahaan tersebut. Warna-warna yang dipakai pun tidak terlalu jauh berbeda dari logo perusahaan yang diwakilinya. Sehingga memperkuat loyalitas dan meningkatkan daya tarik merek di pasar.

Maskot sering kali berperan sebagai identitas utama maupun pendukung, menarik perhatian publik dengan desainnya yang lucu dan menggemaskan. Memikat orang untuk berinteraksi karena karakter lucu dan menggemaskannya. Sifat universal maskot, yang melampaui batasan bahasa dan budaya, menjadikannya mudah diterima oleh berbagai kelompok usia, dari anak-anak hingga orang dewasa. Maskot mampu menghadirkan suasana yang lebih hidup dan dinamis melalui ekspresi wajah serta gerakan yang khas, memberikan kesan yang lebih mendalam dan menyenangkan bagi audiens.

Desain maskot harus dibuat semenarik mungkin untuk menarik minat konsumen. Oleh karena itu, ada beberapa aspek penting yang perlu diperhatikan dalam proses pembuatan maskot. Hal ini bertujuan agar maskot dapat berfungsi secara maksimal sebagai daya tarik utama, beberapa yang harus diperhatikan dalam pembuatan maskot itu sendiri seperti berikut:

- **Desain Karakter**

Desain karakter merupakan bentuk ilustrasi yang menggambarkan konsep manusia dalam berbagai bentuk, termasuk hewan, tumbuhan, atau benda mati. Setiap karakter memiliki ciri khas seperti kostum, gestur, kebiasaan, atau hal unik lainnya yang membedakannya dari karakter lain. Selain itu, sifat emosional, seperti perilaku, tujuan, harga diri, dan emosi, juga menjadi elemen penting dalam membedakan setiap karakter.

Stephen Silver, seorang ahli dalam desain karakter yang telah bekerja di berbagai proyek animasi terkenal seperti "Kim Possible" dan "Danny Phantom," menekankan pentingnya menggabungkan aspek fisik dan kepribadian karakter. Menurut Silver, desain karakter yang sukses harus memiliki siluet yang kuat dan mudah dikenali, serta ekspresi wajah dan bahasa tubuh yang ekspresif untuk menghidupkan karakter tersebut. Dia juga menekankan pentingnya kolaborasi dengan penulis dan sutradara untuk memastikan bahwa desain karakter mendukung cerita dan tema keseluruhan.

- **Arketipe**

Menurut Mark & Pearson (2001), ada 12 *arketipe* yang umum digunakan dalam pembuatan karakter. Dari ke 12 *arketipe* tersebut dapat digunakan sebagai rangka awal dalam pembuatan sebuah karakter yang dapat membantu konsumen untuk memahami sebuah maskot yang dibuat. Berikut adalah penjelasan dari masing-masing *arketipe* dan perilaku karakter:

- ***The Hero***

Karakter ini berjuang melawan kejahatan dan menghadapi tantangan besar dengan keberanian serta kekuatan. Tujuan utamanya adalah menciptakan perubahan positif di sekitarnya. Biasanya, karakter seperti ini berambisi menjadikan dunia tempat yang lebih baik.

Contoh: Superman, Wonder Woman.



Gambar II.3 Contoh *The Hero*
Sumber: <https://id.pinterest.com/> (2024)

- ***The Caregiver***

Karakter ini berperan sebagai pelindung atau pengasuh dan sering rela berkorban demi kebaikan orang lain. Motivasi utamanya adalah cinta dan kepedulian yang mendalam. Pengorbanan yang dilakukan menunjukkan komitmennya terhadap orang-orang yang dijaga.

Contoh: Marry Poppins, *Uncle Iroh (Avatar)*



Gambar II.4 Contoh *The Caregiver*
Sumber: <https://id.pinterest.com/> (2024)

- ***The Explorer***

Karakter ini selalu mencari petualangan serta pengalaman baru dalam hidupnya. Dorongan utamanya adalah keinginan kuat untuk meraih kebebasan. Selain itu, karakter tersebut juga berusaha menemukan jati diri melalui berbagai eksplorasi.

Contoh: Indiana Jones, Dora *the Explorer*.



Gambar II.5 Contoh *The Explorer*
Sumber: <https://id.pinterest.com/> (2024)

- ***The Rebel***

Karakter yang menentang norma atau aturan yang ada. Sering kali karakter dengan tipe ini bertujuan untuk membawa perubahan atau memperbaiki ketidakadilan yang terjadi di sekitarnya. Sikap memberontak dari karakter ini cenderung ditunjukkan terhadap otoritas.

Contoh: Eren Yeager (*Attack on Titan*), Lelouch Lamperouge (*Code Geass*)



Gambar II.6 Contoh *The Rebel*
Sumber: <https://id.pinterest.com/> (2024)

- ***The Lover***

Karakter ini didorong oleh keinginan kuat untuk mendapatkan cinta dan membangun hubungan yang bermakna. Fokus utamanya sering kali terletak pada aspek romantis serta pencarian ikatan emosional yang mendalam. Perjuangannya biasanya berkisar pada usaha untuk menemukan dan menjaga hubungan yang penuh kasih, menjadikan aspek emosional sebagai pusat dari motivasi dan tindakannya.

Contoh: Romeo dan Juliet, Jack dan Rose (*Titanic*)



Gambar II.7 Contoh *The Lover*
Sumber: <https://id.pinterest.com/> (2024)

- ***The Creator***

Karakter ini terdorong untuk menciptakan sesuatu yang baru dan orisinal. Imajinasi serta inovasi menjadi hal yang sangat dihargai. Usahanya selalu fokus pada menghasilkan ide-ide unik dan segar.

Contoh: Tony Stark (*Iron Man*), Steve Jobs.



Gambar II.8 Contoh *The Creator*
Sumber: <https://id.pinterest.com/> (2024)

- ***The Jester***

Karakter ini selalu membawa keceriaan dan humor ke dalam berbagai situasi. Lelucon dan kepintaran sering digunakan sebagai cara untuk menghadapi tantangan. Sikapnya yang ringan dan penuh tawa membuat suasana menjadi lebih menyenangkan.

Contoh: The Joker, Deadpool.



Gambar II.9 Contoh *The Jester*
Sumber: <https://id.pinterest.com/> (2024)

- ***The Sage***

Karakter ini selalu memberi pengetahuan dan kebijaksanaan dalam setiap kesempatan. Karakter ini sering mendapat peran sebagai penasihat atau guru, karena pemahaman yang mendalam. Kecenderungannya adalah berbagi wawasan untuk membantu orang lain tumbuh dan belajar.

Contoh: Yoda (*Star Wars*), Jiraiya (*Naruto*)



Gambar II.10 Contoh *The Sage*
Sumber: <https://id.pinterest.com/> (2024)

- ***The Everyman***

Karakter ini mewakili orang biasa dan kehidupan sehari-hari. Keterhubungannya dengan audiens muncul karena sifatnya yang realistis dan mudah dipahami. Sederhana namun kuat, karakter ini mencerminkan pengalaman hidup yang dekat dengan banyak orang.

Contoh: Shinji Ikari (*Neon Genesis Evangelion*), Homer Simpson (*The Simpsons*)



Gambar II.11 Contoh *The Everyman*
Sumber: <https://id.pinterest.com/> (2024)

- ***The Magician***

Karakter ini berusaha memahami dan mengendalikan kekuatan alam atau spiritual. Sering kali, ia terlibat dalam perubahan besar dalam hidupnya. Proses tersebut membawa transformasi mendalam bagi dirinya.

Contoh: Gandalf (*The Lord of the Rings*), Ainz Ooal Gown (*Overlord*)



Gambar II.12 Contoh *The Magician*
Sumber: <https://id.pinterest.com/> (2024)

- ***The Ruler***

Karakter ini berupaya untuk mengendalikan atau memimpin orang lain. Kekuasaan, kontrol, dan keteraturan menjadi nilai yang sangat dihargainya. Tindakan dan keputusan yang diambilnya selalu berpusat pada tujuan ini.

Contoh: Mufasa (*The Lion King*), Griffith (*Berserk*)



Gambar II. 13 Contoh *The Ruler*
Sumber: <https://id.pinterest.com/> (2024)

- ***The Innocent***

Karakter ini polos, optimis, dan penuh harapan. Ia cenderung melihat dunia dengan pandangan yang jernih dan murni. Pencarian kebahagiaan menjadi bagian penting dalam hidupnya.

Contoh: Dorothy (*The Wizard of Oz*), Simba (*The Lion King*)



Gambar II.14 Contoh *The Innocent*
Sumber: <https://id.pinterest.com/> (2024)

Setiap arketipe ini menyediakan kerangka awal yang kuat untuk pengembangan karakter yang kaya dan mendalam. Hal ini memungkinkan penulis dan desainer menciptakan tokoh yang mudah dikenali. Tokoh-tokoh ini juga mampu terhubung dengan audiens secara emosional.

- ***Posing***

Posing dalam desain karakter merupakan aspek penting yang melibatkan penciptaan berbagai *pose* dan ekspresi untuk karakter. Proses ini dapat mengungkapkan kepribadian, emosi, dan tindakan yang diinginkan. *Posing* membantu memberikan kehidupan dan dinamika pada karakter, membuatnya lebih realistis dan menarik bagi audiens.

Menggambar *pose* karakter membutuhkan pemahaman tentang anatomi, proporsi, dan gerakan. Pemahaman prinsip dasar ini memungkinkan karakter memiliki *pose* yang dinamis dan ekspresif. Berikut adalah beberapa dasar menggambar untuk *posing*:

- **Memahami Anatomi Dasar**

Kerangka dasar, kerangka manusia berfungsi sebagai panduan utama dalam menentukan posisi tulang dan sendi karakter. Pemahaman tentang sendi utama seperti bahu, siku, pinggul, dan lutut sangat penting karena sendi-sendi ini memungkinkan berbagai gerakan tubuh. Pengetahuan ini dapat membantu menciptakan *pose* yang realistis dan dinamis.

Otot dan proporsi, pemahaman tentang otot utama dan bagaimana bagian ini mempengaruhi bentuk serta gerakan tubuh adalah aspek krusial dalam desain karakter. Penggunaan proporsi yang benar memastikan karakter terlihat realistis dan konsisten dengan usia, jenis kelamin, dan tipe tubuh yang dimaksudkan. Biasanya, tinggi tubuh manusia dewasa dibagi menjadi 7-8 bagian dari kepala hingga kaki.

- ***Line of Action dan Gesture Drawing***

Line of action adalah garis imajiner yang menggambarkan aliran dan arah gerakan tubuh, membantu menciptakan *pose* yang dinamis dan penuh energi. *Line of action* yang kuat dan jelas memberikan kesan bahwa karakter lebih hidup dan ekspresif. Penggunaan garis ini memudahkan desainer dalam menggambarkan gerakan secara lebih efektif.

Gesture drawing adalah teknik sketsa cepat yang bertujuan menangkap esensi gerakan dan *pose* karakter dalam waktu singkat, biasanya 30 detik hingga 2 menit. Teknik ini lebih berfokus pada bentuk dan aliran gerakan dibandingkan dengan detail anatomi. Latihan ini sangat bermanfaat bagi desainer dalam memahami dinamika dan ekspresi gerakan karakter.

- **Proporsi dan Konstruksi Dasar**

Menggunakan bentuk dasar seperti balok, silinder, dan bola membantu dalam membangun struktur tubuh karakter. Teknik ini mempermudah desainer dalam memahami volume, proporsi, dan perspektif karakter secara bertahap. Setelah dasar bentuk terbentuk, desainer dapat menambahkan detail lebih lanjut untuk memperkaya karakter dengan fitur yang lebih kompleks.

Pengaturan proporsi tubuh yang tepat sangat penting dalam desain karakter. Misalnya, karakter anak-anak sering memiliki kepala yang lebih besar dibandingkan dengan tubuh mereka, sedangkan karakter dewasa biasanya memiliki proporsi yang lebih seimbang. Pemahaman proporsi ini membantu dalam menciptakan karakter yang sesuai dengan usia dan perannya.

- **Pose dan Ekspresi**

variasi *pose* membantu menemukan *pose* yang paling cocok dengan karakter dan situasi yang diinginkan. Variasi *pose* memungkinkan desainer untuk mengeksplorasi gerakan dan interaksi karakter dengan lingkungan secara lebih mendalam. Hal ini penting untuk menggambarkan dinamika dan ekspresi karakter secara efektif.

Ekspresi wajah dan bahasa tubuh menggambarkan emosi dan kepribadian karakter. Dengan variasi ekspresi wajah yang tepat, seperti senyum, marah, atau bingung, karakter dapat lebih hidup dan *relatable*. Bahasa tubuh yang sesuai dengan situasi juga memperkuat pesan yang ingin disampaikan, memastikan karakter tampil ekspresif dan komunikatif.

Menurut Loomis (1943) memahami anatomi manusia sangat penting dalam menciptakan *pose* yang realistis dan proporsional. Teknik ini menekankan penggunaan bentuk dasar, seperti balok, silinder, dan bola, sebagai fondasi untuk membangun karakter. Dengan menggabungkan anatomi, proporsi, dan dinamika gerakan, desainer dapat menciptakan karakter yang tidak hanya realistis, tetapi juga penuh kehidupan dan ekspresi, menjadikannya lebih natural dan dinamis.

- **Ekspresi**

Menggambar ekspresi merupakan aspek penting dalam desain karakter karena melibatkan kemampuan menyampaikan emosi dan perasaan melalui wajah dan bahasa tubuh. Pemahaman mendalam tentang anatomi wajah, proporsi, dan dinamika gerakan adalah kunci untuk menciptakan ekspresi yang tampak hidup dan meyakinkan. Hal ini memungkinkan karakter menjadi lebih *relatable* dan emosional.

- **Ekspresi Utama**

Terdapat enam ekspresi dasar yang dapat digambarkan dengan memanipulasi mata, alis, dan mulut. Ekspresi ini meliputi bahagia, sedih, marah, takut, terkejut, dan jijik. Perubahan kecil pada fitur wajah tersebut dapat menghasilkan nuansa emosional yang beragam dan mendalam, membantu karakter mengekspresikan perasaan yang sesuai dengan situasi.

- **Bahagia**

Bahagia sering dicirikan oleh senyum lebar yang tampak alami. Sudut mulut terangkat ke atas, menunjukkan kepuasan dan kebahagiaan. Mata juga sedikit menyipit, menambah kesan senyum tulus yang menyebar di seluruh wajah.

- **Sedih**

Ekspresi sedih biasanya ditandai oleh alis yang melengkung ke atas. Sudut mulut terlihat menurun, mencerminkan perasaan kehilangan atau duka. Mata sering kali terlihat basah atau bahkan menangis, menunjukkan kesedihan mendalam.

- **Marah**

Ketika marah, alis biasanya miring ke bawah dan menyatu di tengah. Mata tampak menyipit, mencerminkan intensitas perasaan yang meletup. Mulut terlihat tegang atau mengatup erat, menandakan ketidaksetiaan atau kemarahan.

- **Takut**

Rasa takut sering kali diperlihatkan dengan mata yang terbuka lebar. Alis terangkat, memberi kesan keterkejutan atau kewaspadaan. Mulut juga biasanya terbuka, menunjukkan reaksi yang spontan terhadap situasi yang mengancam.

- **Terkejut**

Ekspresi terkejut dicirikan oleh mata yang terbuka lebar. Alis terangkat tinggi, menandakan reaksi yang mendadak terhadap sesuatu yang tak terduga. Mulut terbuka lebar, memperlihatkan keterkejutan yang intens.

- **Jijik**

Ekspresi jijik sering kali terlihat dari hidung yang berkerut. Bibir melengkung ke bawah, menunjukkan rasa ketidaknyamanan atau ketidaksukaan. Wajah secara keseluruhan mencerminkan ketidaknyamanan terhadap sesuatu yang dianggap menjijikkan.

- ***Subtle Expressions***

banyak ekspresi kompleks merupakan kombinasi dari beberapa emosi dasar. Misalnya, senyum dengan alis yang sedikit mengernyit bisa menunjukkan kebahagiaan yang bercampur dengan kekhawatiran. Perubahan kecil pada elemen wajah dapat memberikan nuansa yang berbeda pada ekspresi.

- **Teknik Menggambar Ekspresi**

Line of action dalam menggambar ekspresi wajah sangat membantu dalam menentukan aliran dan arah gerakan. *Line of action* ini mengarahkan pandangan dan memberikan dinamika pada ekspresi, menjadikan karakter lebih hidup. Teknik ini juga berguna untuk menjaga proporsi dan keseimbangan gerakan wajah dalam komposisi gambar.

Gesture drawing adalah teknik menggambar cepat untuk menangkap esensi dari gerakan dan ekspresi. Dengan *gesture drawing*, seniman dapat dengan cepat memahami bentuk dan perubahan wajah dalam berbagai situasi emosional. Teknik ini memudahkan seniman dalam mengamati gerakan ekspresif yang spontan dan alami.

- **Latihan dan Referensi**

Menggunakan referensi dari kehidupan nyata, seperti foto atau observasi langsung, sangat penting untuk memahami ekspresi wajah secara akurat. Referensi ini membantu mempelajari bagaimana otot wajah bekerja untuk menciptakan berbagai ekspresi, sehingga hasil akhir tampak lebih realistis dan meyakinkan.

- **Maskot Olimpiade Tokyo 2020 (*Miraitowa*)**

Miraitowa, maskot resmi Olimpiade Tokyo 2020, dirancang oleh Ryo Taniguchi dan menggabungkan elemen tradisional serta futuristik yang mencerminkan nilai-nilai budaya Jepang dan semangat inovasi. Nama "*Miraitowa*" berasal dari kombinasi kata Jepang "*Mirai*" (未来) yang berarti masa depan dan "*Towa*" (永遠) yang berarti keabadian, mencerminkan aspirasi Jepang untuk masa depan yang cerah dan berkelanjutan.

Desain *Miraitowa* menggunakan pola kotak-kotak biru dan putih yang terinspirasi dari motif tradisional *ichimatsu*, melambangkan keragaman dan persatuan global. Sebagai maskot, *Miraitowa* tidak hanya berfungsi dalam *branding* dan pemasaran, tetapi juga menjadi simbol persatuan dan inklusivitas. Desain ini mencerminkan semangat Olimpiade yang menekankan kebersamaan dan semangat kompetisi yang sehat di antara berbagai negara.

Miraitowa hadir dalam berbagai acara, merchandise, dan kampanye media sosial, menciptakan ikatan emosional dengan audiens global dan memperkuat citra positif dari Olimpiade. Selain menjadi wajah Olimpiade, *Miraitowa* berperan sebagai duta pariwisata yang mempromosikan kekayaan budaya Jepang kepada dunia internasional. Taniguchi, yang merancang maskot ini dengan memadukan estetika tradisional dan modern, menyatakan bahwa *Miraitowa* menggambarkan visi untuk masa depan yang berkelanjutan dan harmonis, menjadikannya lebih dari sekadar maskot, tetapi sebagai ikon yang mewakili harapan dan impian kolektif. Dengan kehadirannya yang kuat, *Miraitowa* berhasil menjadi sumber inspirasi dan inovasi bagi seniman dan desainer di seluruh dunia, mempertegas peran maskot dalam konteks budaya dan sosial yang lebih luas.

II.2 TK Bunda Asuh Nanda

II.2.1. Sejarah TK Bunda Asuh Nanda

Tk Bunda Asuh Nanda Bandung, didirikan pada bulan Februari 1983 dengan lokasi pertama di Jl. Golf Barat V No. 10 Arcamanik Bandung, yang pada saat itu merupakan tempat tinggal Anna Anggraeni selaku pendiri, penyelenggara dan Kepala Sekolah pertama Sekolah Bunda Asuh Nanda, sekaligus Ketua Yayasan Pendidikan Maryana. Taman Kanak-Kanak Bunda Asuh Nanda ini didirikan berdasarkan Akta Notaris R. Soeboer Partakoesoemah No. 38 tanggal 23 Oktober 1979 tentang Pendirian Yayasan Pembinaan dan Pengembangan Pendidikan Nasional Maryanna. Dalam perkembangannya sampai tahun 1998 Sekolah Bunda Asuh Nanda telah memiliki 6 (enam) cabang yang tersebar di wilayah Kota maupun Kabupaten Bandung, yaitu :

1. Jl. Ujungberung Indah Raya No. 1 Blok 9 No. 17 Kota Bandung
2. Komplek Ujungberung Indah Blok 15 No 26 Bandung
3. Jalan Terjun Payung No. 30 Arcamanik Bandung.
4. Perumahan Taman Kopo Indah I Blok F No 88-89 Bandung.
5. Perumahan Kopo Permai II Blok 3 AD No. 8 Bandung.
6. Perumahan Cibaduyut Indah Blok A No. 35 Bandung

Saat ini, Sekolah Bunda Asuh Nanda memiliki sekitar 30 staf dan pengajar yang berkualitas. Mereka dikenal karena kecerdasan, kesabaran, dan kemampuan berinteraksi yang baik dengan anak-anak. Dengan pengalaman dan pengetahuan yang mendalam tentang pendidikan dasar, para pengajar ini memberikan kontribusi besar bagi perkembangan siswa.



Gambar II.15 Gedung Kelompok Bermain Bunda Asuh Nanda Ujungberung
Sumber: Dokumen TK Bunda Asuh Nanda (2024)



Gambar II.16 Gedung TK Bunda Asuh Nanda Ujungberung
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)



Gambar II.17 Gedung TK Bunda Asuh Nanda Arcamanik
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)



Gambar II.18 Gedung TK Bunda Asuh Nanda Taman Cibaduyut Indah
Sumber: Dokumen TK Bunda Asuh Nanda (2024)



Gambar II.19 Gedung TK Bunda Asuh Nanda II Kopo Permai II
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)



Gambar II.20 Gedung TK Bunda Asuh Nanda I Kopo Permai I
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

II.2.2. Identitas Visual TK Bunda Asuh Nanda

II.2.2.1 Logo TK Bunda Asuh Nanda



Gambar II. 21 Logo TK Bunda Asuh Nanda
Sumber: Dokumen TK Bunda Asuh Nanda (2024)

Logo TK Bunda Asuh Nanda memiliki makna yang mewakili sebagai lembaga pendidikan. Setiap elemen dalam logo tersebut mengandung simbol-simbol tertentu yang mencerminkan nilai-nilai yang ingin disampaikan. Berikut adalah makna dari elemen-elemen yang terdapat dalam logo tersebut:

1. Sinar/cahaya putih di tengah, melambangkan keesaan tuhan yang selalu menerangi jalan kehidupan manusia mencapai keselamatan dunia akherat.
2. Pilar 6 buah tegak berdiri, kepercayaan yang teguh pada rukun iman, kebulatan yang utuh,
3. Perisai biru, lambang imam keluarga, seorang ayah sebagai imam keluarga, pemimpin menjaga segenap cinta dan daya mengasuh, mengayomi dan membawa istri dan anak keturunan selamat dunia akherat, sakinah mawaddah warohmah.
4. Bulatan di tengah, lambang keesaan Tuhan tanpa keraguan, ayah ibu mendidik anak-anak sesuai pesan Tuhannya mengerti hidup di dunia, mengasihi sesama, hormat pada orang dan selamat saat berpulang pada Tuhannya kelak.
5. Tanda panah ke atas di tengah menuju bulatan, hubungan dengan Tuhannya, keselamatan, kedamaian, apapun yg di lakukan karena perintah Tuhannya.

6. Tanda kiri dan kanan hubungan dengan sesama manusia, seimbang ke kehidupan pada sesama. Jadi Bunda Asuh Nanda sebagai sekolah sahabat keluarga yang mengedepankan dan menanamkan kekokohan agar anak tumbuh serta berkembang, berkarakter, berakhlak mulia sesuai dengan pesan Tuhannya.

Dengan adanya identitas visual sangat penting untuk menggambarkan jati diri sekolah dan menjadi sarana pengenalan TK Bunda Asuh Nanda di masyarakat. Namun, kesan dari identitas visual tersebut dianggap kurang kuat untuk diingat oleh khalayak luas. Oleh sebab itu, penulis berupaya merancang identitas visual tambahan guna memperkuat daya tarik sekolah di mata masyarakat.

II.2.3. Kajian Umum TK Bunda Asuh Nanda

TK Bunda Asuh Nanda saat ini berpusat di Komplek Ujungberung Indah, Jl. Ujungberung Indah Raya No. 1 (Blok 9/17) RT.01 RW.11 Kelurahan Cigending Kecamatan Ujungberung Kota Bandung, dengan status sekolah swasta dengan izin operasional No. 0004/PAUD/XI/2018/DPMPSTP dengan SK Kemenkumham RI Nomor AHU0013172.AH.01.04.Tahun 2015. Telah di Akreditasi dengan nilai “A” (Amat Baik), dengan No. Sertifikat Akreditasi :02.00/691/BAP-SM/X/2011 dengan tanggal Sertifikat Akreditasi 28 Oktober 2011. Pembelajaran TK Bunda Asuh Nanda dilakukan dengan cara bermain sembari belajar sebagaimana kebanyakan Taman Kanak-Kanak pada umumnya dengan melakukan interaksi secara langsung. Seperti adanya kegiatan khusus yang dilaksanakan oleh TK Bunda Asuh Nanda pada tabel II. 1.

Tabel II.1 Kegiatan Ekstrakurikuler TK Bunda Asuh Nanda
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

Program	Pelaksana
- Puncak Tema	Kelas A dan B
- Kelas Inspiratif Ayah Hebat	
- Raja dan Ratu gigi	
- Kelas Parenting	

<ul style="list-style-type: none"> - <i>Market Day</i> - <i>Family Day dan Parent Day</i> - Peringatan Hari Besar Nasional - <i>Field Trip dan Outbound</i> - Program <i>Museum Kids Care Community</i> - Apresiasi Keberbakatan - Pentas Seni 	
---	--

Selain belajar TK Bunda Asuh Nanda juga mendapatkan beberapa prestasi dalam perlombaan sejak tahun 2014 sampai tahun 2021 lalu, seperti pada tabel II.2.

Tabel II.2 Prestasi TK Bunda Asuh Nanda
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

No	Tahun	Prestasi	Penyelenggara	Tingkat
1	2014	Peserta Rekor Muri Rampak Tatalu Jawa Barat	PW HIMPAUDI Jabar	Provinsi
2	2015	Peserta Rekor Muri Gerakan Makan Ikan	PP HIMPAUDI & Kementerian Kelautan	Nasional
3	2015	Terbaik Sekolah Sehat Tingkat Kota Bandung	Pemkot Bandung	Kab./Kota
4	2016	Terbaik Nasional Gerakan Nasional Pembelajaran Aku Anak Jujur	PP HIMPAUDI, KPK & Kemendikbud	Nasional
5	2016	Terbaik Nasional Gerakan Lomba Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan di Keluarga	PP HIMPAUDI, KPK & Kemendikbud	Nasional
6	2018	Apresiasi Terbaik Gerakan	Direktorat Bindikel Kemendikbud	Nasional

		Nasional Orang Tua Membacakan Buku (Gernas Baku)		
7	2018	Pembina Yayasan sebagai Insan Peduli PAUD Dikmas	Kemendikbud	Nasional
8	2018	Lembaga PAUD sebagai Lembaga Rujukan Mutu / Percontohan Pendidikan Anak Usia Dini Holistik Integratif Berdimensi Sosial Budaya Ekonomi (PAUD HIBER)	Dinas Pendidikan Kota Bandung	Kab./Kota
9	2018-2022	Pembina Yayasan sebagai Ketua III PP HIMPAUDI Bidang Humas Kerjasama	PP HIMPAUDI	Provinsi
10	2019	Apresiasi Sarapan Padat Bernutrisi Bersama Sari Roti	PP HIMPAUDI & Sari Roti	Nasional
11	2019-2024	Pembina Yayasan sebagai Anggota Dewan Pendidikan Provinsi Jawa Barat	Pemprov Jawa Barat	Provinsi
12	2020	Pembina Yayasan sebagai Anggota Pokja Bunda PAUD Jabar	Pemprov Jawa Barat	Provinsi
13	2000	Lembaga PAUD sebagai Kontributor Pengembangan Model Pembelajaran Karakter bekerjasama dengan PP PAUD dan Dikmas Jawa Barat	PP PAUD dan Dikmas Jawa Barat	Nasional

14	2021	Lembaga PAUD bekerjasama dengan Fakultas Psikologi Universitas Padjadjaran		
15	2021	PAUD HIBER bekerjasama dengan Indonesia Heritage Foundation (IHF)	Dinas Pendidikan Kota Bandung	Kab./Kota



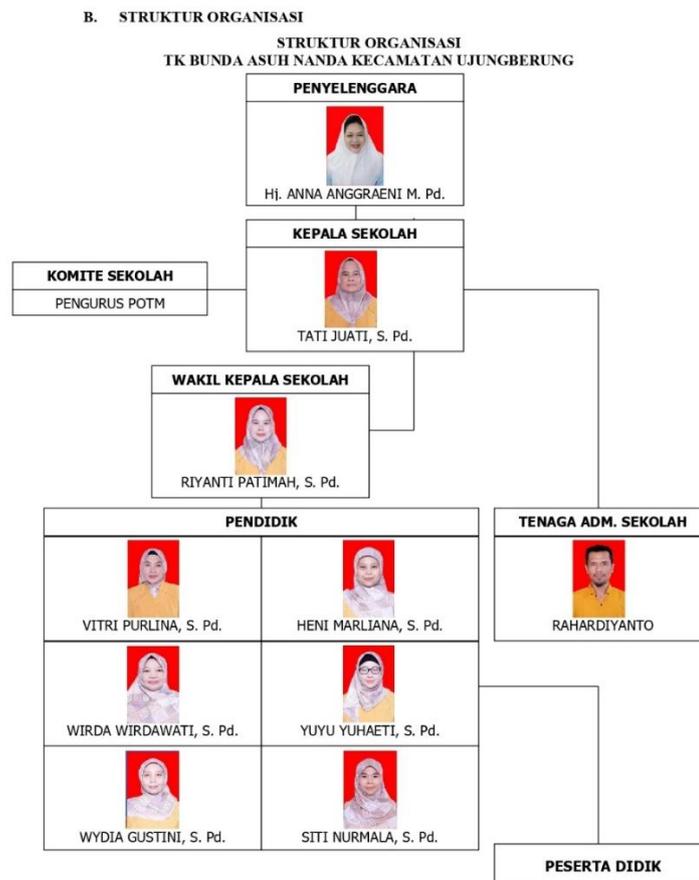
Gambar II.22 Piagam Penghargaan Kelas Inspiratif Ayah Hebat
Sumber: Dokumen TK Bunda Asuh Nanda (2024)



Gambar II.23 Piagam Penghargaan Raja dan Ratu gigi TK Bunda Asuh Nanda
Sumber: Dokumen TK Bunda Asuh Nanda (2024)

II.2.4. Struktur Organisasi TK Bunda Asuh Nanda

Struktur organisasi adalah komponen yang menyusun tugas, tanggung jawab, dan wewenang dalam sebuah organisasi. Struktur ini menggambarkan bagaimana setiap bagian dalam organisasi saling berhubungan dan berinteraksi untuk mencapai tujuan bersama. Menurut Robbins & Judge (2014) struktur organisasi menunjukkan bagaimana tugas pekerjaan dibagi, dikelompokkan, dan dikoordinasikan secara formal untuk memastikan efisiensi dan efektivitas operasional.



Gambar II.24 Struktur Organisasi TK Bunda Asuh Nanda
Sumber: Dokumen TK Bunda Asuh Nanda (2024)

Berdasarkan struktur organisasi, TK Bunda Asuh Nanda dikelola oleh kepala sekolah, Tati Juati, S.Pd., dan wakil kepala sekolah, Riyanti Patimah, S.Pd. Bagian administrasi dipegang oleh Rahardiyanto, sementara tugas pengajaran diserahkan kepada para guru yang bertanggung jawab di berbagai kelas. Struktur ini memastikan bahwa setiap aspek operasional sekolah berjalan dengan baik dan sesuai dengan tanggung jawab masing-masing.

II.2.5. Visi dan Misi TK Bunda Asuh Nanda

Visi TK Bunda Asuh Nanda ialah mewujudkan peserta didik yang MOTEKAR “Mandiri, Optimis, Terampil, Energik, Kreatif Akhlakul Karimah, Rajin”. TK Bunda Asuh Nanda bertujuan mendidik anak agar dapat menggapai visi dengan cara pembelajaran yang berdasar akan keyakinan dan keterampilan sang anak dalam belajar dan juga berkembang. Untuk mewujudkan visi tersebut maka misi TK Bunda Asuh Nanda adalah:

1. Melakukan pembinaan untuk melatih kemandirian,
2. Melaksanakan pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif untuk mewujudkan anak usia dini yang sehat cerdas ceria,
3. Menanamkan pembiasaan sesuai norma untuk pembentukan karakter,
4. Menanamkan pembelajaran budaya sunda sebagai muatan lokal,
5. Menanamkan pembiasaan dan pembelajaran keagamaan di sekolah dan di rumah untuk membentuk akhlak mulia

Dengan visi dan misi yang telah ditetapkan, TK Bunda Asuh Nanda memiliki tujuan untuk mewujudkan lembaga yang menghasilkan peserta didik yang mandiri, sehat, cerdas, ceria, berakhlak, berbudaya, dan berakhlak mulia. Tujuan ini diharapkan dapat dicapai melalui pembiasaan positif dan komunikasi yang erat dengan orang tua murid. Kerja sama ini menjadi kunci dalam mendukung perkembangan anak secara menyeluruh.

II.3 Analisis Permasalahan

II.3.1 Wawancara

Wawancara adalah salah satu cara pencarian data dimana peneliti melakukan tanya jawab dengan narasumber terkait dengan bidang keahliannya. Wawancara merupakan pertemuan yang dilakukan oleh dua orang demi mendapatkan suatu pertukaran dan ide melalui tanya jawab, sehingga dari pertukaran tersebut dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Pada tahapan wawancara ini, peneliti melakukan wawancara terhadap Kepala Sekolah TK Bunda Asuh Nanda pada tanggal 13 Mei 2024 untuk pertama kalinya.

Tabel II. 3 Wawancara dengan Kepala Sekolah
 Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Media Identitas Visual apa saja yang sudah digunakan untuk TK ini? Dan sudah digunakan pada media apa saja?	<p>Untuk saat ini identitas visual yang digunakan berupa logo dan sudah digunakan sedari awal TK ini berdiri.</p> <p>Penggunaan Logo ini sudah ada hampir di semua media seperti kop surat, di papan depan TK dan di beberapa postingan sosmed.</p>
2	Menurut ibu apakah logo yang sudah digunakan sekarang sudah bagus? Dan apakah pernah ada kendala mengenai logo tersebut?	<p>Menurut ibu pribadi sudah bagus karena sudah menggambarkan secara jelas tentang nama Bunda Asuh Nanda dengan menggambarkan orang tua yang sedang merangkul anak dan sejauh ini tidak pernah ada kendala mengenai salah informasi atau membuat orang bingung mengenai logo tersebut.</p>
3	Apakah diperbolehkannya untuk merubah logo yang sudah ada?	<p>Perihal ini adalah hak yayasan dan logo ini belum pernah mengalami perubahan dari awal berdiri, sehingga logo saat ini sudah cukup melekat dengan masyarakat sekitar.</p>
4	Bagaimana pendapat ibu bila TK ini dibuatkan maskot?	<p>Ibu sendiri sangat senang bila ada karena ibu pribadi menyukai dengan adanya</p>

		<p>karakter, sehingga saat ada kegiatan menulis ada kertas khusus untuk anak menulis dan dikertas tersebut terdapat sebuah karakter dan juga ada nya sesi foto kegiatan yang terkadang menggunakan cardboard karakter di Bunda Asuh Nanda Ujungberung ini namun disayangkan karakter tersebut bukan orisinil dari kami.</p>
5	<p>Bila dibuatkan maskot ibu ingin seperti apa?</p>	<p>Jelas ibu ingin maskot yang dapat menggambarkan visi misi TK ini dan juga dapat menggambarkan nama Bunda Asuh Nanda itu sendiri, dan bentuk karakternya ibu ingin seperti sepasang anak laki-laki dan wanita.</p>

Tahapan wawancara dilanjutkan dengan siswa TK Bunda Asuh Nanda pada tanggal 22 Juli 2024. Ini merupakan wawancara pertama yang melibatkan Salman Jabbar Rahadian, Prayasti Kirei Mahisa, dan Razqya Zatira Mahreen. Kegiatan ini menjadi langkah penting dalam mengumpulkan informasi langsung dari siswa.

Tabel II. 4 Wawancara dengan Siswa
 Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

No	Pertanyaan	Jawaban		
		Salman	Prayasti	Razqya
1	TK menurut kamu itu apa sih?	Tempat aku belajar, menulis, mewarnai, sama bermain sama temen yang baik.	Tempat aku bisa belajar menghitung, menulis, mewarnai.	Tempat aku bisa belajar sama ketemu temen-temen aku.
2	Kamu tahu ini gambar apa? (Menanyakan para siswa perihal logo TK Bunda Asuh Nanda)	Bunda Asuh Nanda	TK Bunda Asuh Nanda.	Sekolah
3	Menurut kamu gambar sekolah ini gimana?	Warna biru ada bulet sama garis sama putih	Biru ada garis-garis nya	Ada yang kayak orangnya warna biru

II.3.3 Analisis *Brand*

II.3.3.1. Media TK Bunda Asuh Nanda

Media sosial kini memudahkan penyaluran informasi, sehingga dapat meningkatkan reputasi perusahaan atau jasa. TK Bunda Asuh Nanda memanfaatkan Instagram untuk menyampaikan aktivitas dan cara kerja lembaga melalui postingan berbagai kegiatan penting. Sayangnya, terdapat ketidaksamaan identitas visual, terutama dalam penggunaan warna, yang mengurangi kesan konsisten.

- **Pendaftar Siswa Per Tahun**

Tabel II. 4 Siswa Per-tahun
 Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

Tahun Ajaran	TK-A (Usia 4-5)	TK-B (Usia 5-6)	Jumlah
2023-2024	56	63	119
2022-2023	63	49	112
2021-2022	26	26	52

- **Penerapan Warna Pada Gedung Sekolah**



Gambar II.25 Gedung Kelompok Bermain Bunda Asuh Nanda Ujungberung
 Sumber: Dokumen TK Bunda Asuh Nanda (2024)



Gambar II.26 Gedung TK Bunda Asuh Nanda Ujungberung
 Sumber: Dokumen Pribadi (2024)



Gambar II.27 Gedung TK Bunda Asuh Nanda Arcamanik
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)



Gambar II.28 Gedung TK Bunda Asuh Nanda Taman Cibaduyut Indah
Sumber: Dokumen TK Bunda Asuh Nanda (2024)



Gambar II.29 Gedung TK Bunda Asuh Nanda II Kopo Permai II
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)



Gambar II.30 Gedung TK Bunda Asuh Nanda I Kopo Permai I
 Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

- Penerapan Warna Pada Postingan Media Sosial Sekolah



Gambar II.31 Postingan Instagram TK Bunda Asuh Nanda 1
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)



Gambar II.32 Postingan Instagram TK Bunda Asuh Nanda 2
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

- Penerapan Logo Pada Media Sekolah



Gambar II. 33 Cap Logo TK Bunda Asuh Nanda
 Sumber: Dokumen TK Bunda Asuh Nanda (2024)



YAYASAN PENDIDIKAN MARYANA BANDUNG

SK Pengesahan Kemenkumham RI : Nomor AHU-0013172.AH.01.04.Tahun 2015

Jalan Ujungberung Indah Raya No. 1 (Blok 9 No. 17) RT.01 RW.11 Telpn / Fax. 780 3848
Kelurahan Cigending Kecamatan Ujungberung Kota Bandung Provinsi Jawa Barat

Gambar II. 34 Kop Surat Yayasan Pendidikan Maryana Bandung
Sumber: Dokumen TK Bunda Asuh Nanda (2024)



Gambar II. 35 Kop Surat TK Bunda Asuh Nanda
Sumber: Dokumen TK Bunda Asuh Nanda (2024)



Gambar II. 36 Seragam Batik TK Bunda Asuh Nanda
Sumber: Dokumen TK Bunda Asuh Nanda (2024)

Berdasarkan data yang ada, penggunaan identitas visual pada TK Bunda Asuh Nanda kurang konsisten, terutama dalam hal pemilihan warna. Ketidakselarasan tersebut tampak pada penerapan warna di bangunan dan postingan Instagram, yang terlihat berbeda satu sama lain. Hal ini dapat mempengaruhi kesan yang konsisten dan citra TK Bunda Asuh Nanda ini.

II.3.3.2. Mengenali TK Bunda Asuh Nanda

Komersial merupakan iklan yang berfungsi untuk memasarkan produk atau jasa yang ditawarkan. Dalam konteks ini, TK Bunda Asuh Nanda telah menunjukkan komitmen dalam memberikan pengajaran berkualitas. Pengajaran tersebut mencakup pelajaran moral serta pengetahuan dasar yang diberikan dengan baik kepada anak-anak didik.

Kegiatan yang dilakukan oleh TK Bunda Asuh Nanda dalam mendidik anak-anak usia dini sudah berjalan dengan baik. Jumlah peserta didik yang cukup banyak menjadi bukti dari kualitas pendidikan yang diberikan. Namun, ketika ditanyakan kepada masyarakat, masih banyak yang tidak mengetahui keberadaan TK ini, meskipun memiliki banyak cabang dan fasilitas yang lengkap.

Berdasarkan observasi, TK Bunda Asuh Nanda telah memiliki visi dan misi yang mulia sejak awal berdirinya. Namun, visi tersebut kurang didukung oleh iklan komersial yang efektif untuk memperkuat pesan mulia tersebut. Meski demikian, tujuan awal untuk mendidik anak-anak di sekitar TK dapat dikatakan sudah tercapai, dengan adanya peserta didik baru dari wilayah tersebut setiap tahunnya.

II.4 Resume

Taman Kanak-kanak adalah salah satu jenjang pendidikan resmi di Indonesia yang dirancang untuk anak usia dini. TK menawarkan pembelajaran dasar seperti berhitung dan bersosialisasi, melalui metode yang menyenangkan, seperti bermain, untuk menghindari stres pada anak. Salah satu TK yang mendukung pendidikan dan perkembangan anak usia dini adalah TK Bunda Asuh Nanda di Bandung, yang menyediakan fasilitas lengkap seperti ruang kelas, *area outdoor*, ruang bermain, toilet, dan ruang UKS. TK ini didirikan untuk meningkatkan kesejahteraan pendidikan anak-anak di daerah sekitar Bandung. Fasilitas yang disediakan mendukung pembelajaran maksimal bagi anak-anak yang bersekolah di sana. Meski sudah memiliki identitas visual, TK Bunda Asuh Nanda memerlukan penyempurnaan agar identitasnya lebih melekat dan konsisten antar cabang, serta mudah diingat oleh masyarakat sekitar.

II.5 Solusi Perancangan

Berdasarkan analisis resume, solusi perancangan yang diusulkan adalah membuat identitas visual yang mudah diingat dan disukai oleh anak-anak. Identitas ini diharapkan mampu meningkatkan konsistensi dalam penggunaan visual di TK Bunda Asuh Nanda. Dengan demikian, identitas visual yang kuat dan konsisten akan membantu memperkuat citra TK di mata anak-anak.