BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Taman kanak-kanak merupakan awal perkembangan dan pembelajaran bagi seorang anak. Sekolah adalah hal baru bagi seorang anak, ketika seorang anak memasuki taman kanak-kanak pada umumnya mereka sedang dalam usia bermain, sekaligus masa perkembangan otak. Usia 4-6 tahun adalah usia dimana otak berkembang dan ini merupakan proses alamiah dari seorang anak, dari suatu hal kita yang tidak tahu manjadi tahu. Oleh karena itu guru TK harus memperhatikan kematangan atau tahap perkembangan anak didik, kesesuaian alat bermain serta metode yang digunakan. Selain itu, guru juga harus mempertimbangkan waktu, tempat serta teman bermain.

Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak didik. Sebelum bersekolah, bermain merupakan cara alamiah untuk menemukan lingkungan, orang lain, dan dirinya sendiri. Pada prinsinya, bermain mengandung rasa senang dan tanpa paksaan serta lebih mementingkan proses dari pada hasil akhir. Perkembangan bermain sebagai cara pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan perkembangan umur dan kemampuan anak didik, yaitu berangsur-angsur dikembangkan dari bermain sambil belajar (unsur bermain lebih besar) menjadi belajar sambil bermain (unsur belajar lebih banyak). Dengan demikian, anak didik tidak akan canggung lagi menghadapi cara pembelajaran di tingkat-tingkat berikutnya (Depdikbud,1999:3). Dalam belajar anak didik mendapatkan sesuatu yang tidak direncanakan sebelumnya berbagai hal seperti arahan dari guru,

pengalaman dari para pengajar bisa menjadi sumber belajar. Sumber belajar adalah bahan termasuk juga alat permainan untuk memberikan keterampilan kepada murid maupun guru(Sudono,2000:7).

Secara umum, sumber belajar dapat berupa :

1. Barang Cetak, seperti kurikulum, buku pelajaran, Koran, majalah, dan lain-lain.
2. Tempat, seperti: sekolah, perpustakaan, museum, dan lain-lain.
3. Nara sumber/orang, seperti: guru, tokoh masyarakat, instruktur, dan lain-lain.

Sumber pembelajaran yang dapat menarik minat anak didik salah satunya adalah penggunaan alat bantu belajar. Metode pembelajaran dengan alat bantu belajar dapat menumbuhkan sifat mandiri dan menambah wawasan bagi anak didik. Dengan metode pembelajaran dengan alat bantu belajar seorang anak dapat melihat dan memahami secara visual materi pembelajaran yang diberikan dengan atau tanpa guru yang mendampingi. Disamping itu alat bantu belajar bagi taman kanak-kanak dapat membantu orang tua dirumah dalam memberi pengertian kepada anaknya tentang pelajaran di sekolah.

Materi pengajaran dengan penggunaan alat bantu belajar yang banyak menarik perhatian anak didik di taman kanak-kanak. Diantaranya pengenalan huruf alphabet, warna, nama buah-buahan, nama benda dan pengenalan alat transportasi. Salah satu alat bantu belajar yang menarik minat anak didik adalah pengenalan alat bantu belajar mengenai alat transportasi darat dan berbagai hal lain yang ditemui dikehidupan sehari-hari. Salah satu alat bantu belajar yang bermanfaat dan melatih imajianasi seorang anak mangenai pengenalan alat transportasi darat yang

menceritakan tentang sejarah evolusi perjalanan darat. Dengan menceritakan sejarah evolusi perjalanan darat kepada anak didik menumbuhkan imajinasi anak didik mengenai alat transporatasi perjalanan darat yang mereka sering jumpai dikehidupan sehari-hari. Dengan penggunaan alat bantu belajar mengenai evolusi perjalanan darat, anak didik dapat membayangkan bagaimana sebuah kendaraan dapat tercipta, perkembangan teknologi dari awal tercipta sampai sekarang dan memperkenalkan berbagai alat transportasi darat yang dipergunakan sehari-hari

Belajar dengan alat bantu belajar tidak lain adalah memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi sehingga mereka memperoleh pemahaman tentang berbagai konsep. Pengenalan akan berbagai konsep yang dikenalkan lewat alat bantu belajar perlu diperkenalkan secara dini untuk mempersiapkan anak didik kepada tingkat pendidikan yang lebih tinggi, yaitu sekolah dasar sehingga anak didik memiliki wawasan yang cukup untuk menerima materi pelajaran yang lebih berat dimana unsur bermain mulai ditinggalkan pada tingkat sekolah dasar.

1.2. Identifikasi Masalah

Pada proses pengidentifkasian masalah, penulis dapat mengidentifikasi masalah-masalah yang ada diantaranya adalah :

- Kurang menariknya media pembelajaran yang tersedia sekarang ini sehingga menimbulkan rasa bosan kepada anak didik di TK.
- Masih sedikit alat bantu belajar yang mempelajari berbagai hal mengenai evolusi perjalanan darat.
- Sedikit orang tua yang paham dalam memberi pengertian kepada – kepada anaknya tentang pelajaran disekolah.

1.3. Rumusan masalah

Setelah identifikasi masalah dijelaskan maka ada beberapa masalah yang muncul, dan rumusan masalah yang tepat untuk alat bantu belajar untuk taman kanak-kanak tersebut adalah

“ Bagaimana merancang suatu media informasi mengenai alat bantu belajar mengenai evolusi perjalanan darat bagi anak – anak TK?

1.4. Batasan masalah

Perancangan alat bantu belajar diperuntukan bagi anak TK di kota Bandung khususnya daerah Soekarno Hatta , maka penyampaian isi pembelajaran dilakukan agar lebih terarah dan efektif serta menarik. Pembuatan alat bantu belajar perjalanan darat bagi anak-anak TK ini hanya akan membahas pada media yang akan didesain secara menarik baik dari segi perancangan atau pun pengembangan dalam pembelajaran.

1.5. Maksud dan Tujuan

Maksud pembuatan media adalah untuk membuat media alat bantu belajar mengenai evolusi alat transportasi perjalanan darat yang diperuntukan bagi anak didik bagi taman kanak-kanak dengan tujuan memudahkan anak didik di taman kanak-kanak dalam memahami materi pembelajaran disekolah.

1.6. Manfaat Perancangan

Setelah melihat maksud dan tujuan diatas didapat kesimpulan bahwa manfaat perancangan adalah sebagai berikut :

- Menambah alat bantu belajar bagi taman kanak-kanak.
- Menambah wawasan bagi anak didik di taman kanak-kanak.

- Mencerdaskan generasi masa depan dengan mengenalkan wawasan umum sedari dini.

1.7. Kata Kunci

- Alat Bantu : adalah segala sesuatu yang diperlukan untuk keperluan suatu proses, sehingga berfungsi sebagai penolong.
- Belajar : adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu dengan cara berlatih atau didapat dari suatu pengalaman.
- Evolusi : perubahan secara berangsur-angsur dan perlahan-perlahan dengan terjadinya proses pertumbuhan dan perkembangan sedikit demi sedikit.
- Perjalanan Darat : adalah perihal cara berjalan, cara menempuh jarak dibagian permukaaan bumi yang padat.

BAB II
INFORMASI DAN MEDIA

2.1. Pengertian Informasi

Menurut Wiryanto dalam pengantar ilmu komunikasi (2004;29) menerangkan bahwa informasi adalah hasil dari proses intelektual seseorang mengolah atau memproses apa yang didapat, yang masuk ke dalam diri individu melalui panca indera, kenidian diteruskan ke otak atau pusat syaraf untuk diolah atau diproses dengan pengetahuan, pengalaman, selera dan iman yang dimiliki seseorang.

Pengertian lain informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya. Sumber dari informasi adalah data, sedangkan data dapat diartikan sebagai sesuatu hal yang menggambarkan suatu fakta yang terjadi dalam satu kesatuan yang nyata, atau dapat diartikan bahwa data adalah sesuatu yang direkam dalam bentuk angka, huruf, symbol, teks, gambar bunyi atau kombinasi dari beberapa bentuk.

Pesatnya perkembangan teknologi yang terjadi saat ini sangat berpengaruh terhadap informasi yang ada saat ini, hal ini dapat dilihat dari semakin banyaknya fasilitas teknologi yang mempermudah terhadap akses informasi. Akses informasi yang ada saat ini terdiri dari dua media pendukung yaitu media informasi yang menggunakan elektronik, seperti internet, televisi, radio, telepon dll, sedangkan media pendukung informasi yang non elektronik adalah surat kabar, majalah, buku dan sebagainya.

2.1.1. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin yang secara harfiah berarti"tengah", "pengantar". Batasan yang dikemukakan oleh *Assosicion of Education and Communication Technology* (AECT) pada tahun 1977 media dikatakan sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.

2.1.2. Fungsi Media

Menurut Fred E. Hahn dan Kenneth G. Mangun(Grasindo. 1999:54) Media merupakan alat bantu menyampaikan pesan atau informasi yang dapat mempengaruhi dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta minat penerima pesan. Media berfungsi atensi atau pengarah dan penarik perhatian untuk berkosentrasi kepada makna infomasi atau materi yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan.

Media memiliki beberapa fungsi yang diperlukan dalam penyampaian sebuah informasi diantaranya :

- Fungsi efektif, media terlihat dari tingkat dari tingkat kenikmatan si penerima pesan ketika membaca atau melihat teks yang bergambar atau melihat suatu lambang dalam bentuk visual dapat memunculkan emosi dari si penerima pesan.
- Fungsi kognitif, media terlihat dari temuan-temuan penulisan yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar mempermudah dalam pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat atas pesan yang terkandung di dalam gambar.

- Fungsi kompensatoris, terlihat dari hasil penulisan bahwa media visual memberikan konteks untuk memahami teks membantu penerima pesan yang lemah dalam membaca dan mengorganisasikan informasi di dalam teks.

Sebuah media dalam penerapannya mempunyai fungsi menyampaikan pesan atau informasi kepada publik, diperlukan media atau sarana antara lain :

1. Media Cetak : Misal : Poster, brosur, buku, stiker, cover CD / kaset, Leaflet, tas belanja, kartu nama, iklan majalah / Koran.
2. Media luar ruang : Misal : Spanduk, banner, X banner, billboard, papan nama, neon sign, baliho, mobil box.
3. Media elektronik : Misal : Televisi, film, Internet, handphone, komputer, radio dll.
4. Tempat Pajang / Display : Misal : Etalase, desain gantung, Floor stand.
5. Barang-barang kenangan / Special Offer : Misal : Kaos, topi, paying, gelas, souvenir, tas dll.

2.2. Psikologi anak

Perkembangan ialah perubahan-perubahan psiko-fisik sebagai hasil dari proses pematangan fungsi-fungsi psikis pada anak, ditunjang oleh faktor lingkungan dan proses belajar dalam *pasage* waktu tertentu, menuju kedewasaan.(DR.Kartini Kartono.1986:1)

Pada usia anak-anak fungsi bermain mempunyai pengaruh besar sekali bagi perkembangan anak. Jika pada orang dewasa sebagian besar perbuatannya diarahkan pada pencapaian tujuan dan prestasi dalam bentuk kegiatan kerja, maka kegiatan anak sebagian besar berbentuk aktivitas bermain.Dalam bermain anak

secara tidak sadar melatih segenap fungsi, dan melatih diri dalam aktivitas pra-kerja untuk dipergunakan di kemudian hari. Dengan jalan bermain, anak melakukan eksperimen-eksperimen tertentu, dan bereksplorasi, sambil mengetes kesanggupannya. Melalui permainan anak mendapatkan macam-macam pengalaman yang menyenangkan,sambil menggiatkan usaha-belajar dan melaksanakan tugas- tugas perkembangan. Semua pengalamannya lewat kegiatan bermain-bermain, akan memberikannya dasar yang kokoh dan kuat bagi pencapaian macam-macam keterampilan, yang berguna bagi kehidupan dewasanya kelak.

Perkembangan anak tidak berlangsung secara mekanis- otomatis. Sebab perkembangan itu sangat bergantung kepada beberapa faktor secara *stimulant* ;

1. Faktor *herediter*(warisan sejak lahir, bawaan),
2. Faktor lingkungan yang menguntungkan, atau yang merugikan,
3. Kematangan fungsi-fungsi organis dan fungsi-fungsi psikis, dan
4. Aktifitas anak sebagai subyek bebas yang berkemauan, kemampuan seleksi, bisa menolak dan menyetujui, punya emosi, Serta usaha membangun diri sendiri.

Usia empat - enam tahun merupakan usia yang temperamental bagi perkembangan seorang anak. perasaan takut muncul dari apa saja yang mengancam ataupun dari hal - hal yang tidak biasa. Marah adalah hal yang lumrah bagi anak – anak pada awal - awal perkembangan seorang anak, hal ini dikarenakan seorang anak pada usia tiga - enam tahun pada tahap awal perkembangan dimana seorang anak pada usia ini ada dorongan di dalam dirinya untuk melakukan hal -hal baru, mengekplorasi hal baru dan pada usia ini anak - anak ada di dalam tahap mengenal dan beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya. Usia empat - enam tahun disebut

pula sebagai usia bertanya - tanya *Questioning Age* (Hurlock 2000).

Anak - anak di taman kanak - kanak pada umumnya berada pada fase perkembangan dimana anak pada usia ini sedang pada usia banyak ingin tahu mengenai banyak hal, yang ditemukan disebuah lingkungan baru, sehingga pembelajaran yang efektif dan tepat sasaran adalah sesuatu yang dibutuhkan, seperti pembelajaran yang merangsang pola pikir dan imajinasi, seperti penggunaan warna dalam pembelajaran di taman kanak –kanan membuat anak membuat lebih cepat mengerti dalam menangkap pesan yang disampaikan para guru di taman kanak - kanak. Konsep warna perlu dikenalkan sedari dini hal ini dilakukan untuk menghindari anak dari buta warna dan melatih anak dalam kepekaan terhadap warna, sehingga dapat mengasah jiwa seni seorang anak. Warna baku yang perlu dikenalkan kepada seorang anak di taman kanak - kanak seperti warna merah, putih, hitam, ungu, coklat, kuning, hijau, biru. (www.kalamullah.com,diakses 7/Desember/2009).

Pengenalan akan warna pada akan merangsang imajinasi anak yang mana pada usia empat sampai enam tahun seorang anak memiliki daya imajinasi yang tinggi, karena pada usia ini seorang anak sedang dalam tahap ingin mengetahui banyak hal. Melatih kepekaan akan seni dapat menumbuhkan kepercayaan diri bagi si anak karena pada dasarnya sebuah seni adalah cara berekspresi bagi setiap individu tanpa ada larangan dari pihak lain, jadi menumbuhkan kepekaan akan seni sangat bermanfaat dan positif bagi perkembangan anak.

Dalam arti yang jauh lebih luas, bersamaan dengan roda ini orang Sumeria telah menciptakan apa yang disebut penemuan terbesar,

mereka telah menyusun permulaan sistem pengangkutan modern yang pertama.

2.3. Sejarah Evolusi Perjalanan Darat

Di delta subur sungai tigris dan Eufrat sekitar 4.000 tahun sebelum masehi orang Sumeria yang tidak dikenal namanya, berhasil membuat apa yang harus disebut karya teknologi manusia satu - satunya yang terbesar. Orang Sumeria berhasil membuat sebuah roda tidak dapat diketahui apa maksud dan tujuan orang Sumeria membuat sebuah roda.

Catatan terbaru tentang roda kendaraan adalah sketsa dari seorang ahli pembukuan di Sumeria sekitar 3.500 tahun sebelum masehi. Dari catatan yang terbaru rupanya kendaraan tadi adalah sebuah kereta jenazah, sebuah ciptaan yang aneh dengan kerangka dasar yang menekuk ke atas dibagian seperti tapak sepatu luncur es model kuno. Teknologi sebuah roda yang pertama tampak tidak begitu rapi. Walaupun demikian penemuan roda berhasil membuat orang Sumeria dikenal sebagai penemu roda yang jenius dan begitu mendunia dalam hal mobilitas.

Roda zaman kuno mencapai puncak keemasannya pada masa kekaisaran Romawi, namun tidak Roma sendiri, melainkan diantara bangsa Kelt di Eropa barat. Orang Kelt membuat kendaraan pertama yang menggunakan gandar depan dapat berputar kekanan dan kekiri di waktu kendaran membelok. Guna mengurangi gesekan di dalam naf roda, orang kelt memasang rol dari kayu keras, sehingga roda tidak akan menyentuh langsung gandarnya, melainkan berputar pada semacam bantalan berguling bergantian pada sebuah gandar.

Pada abad ke 9, bangsa franka di bawah pemerintahan Alexender The Great menemukan cara menggunakan kereta kuda tarik dengan memperoleh manfaat yang sebesar - besarnya. Pada zaman itu mereka mulai menggunakan ban leher yang diletakan pada bahu kuda sehingga seekor dapat menarik beban dengan sepenuh tenaga. Pada abad ke 11 tapal kuda menjadi hal lazim digunakan pada seekor kuda, tapal kuda digunakan untuk mengurangi kemungkinan seekor kuda menjadi lumpuh setelah menempuh perjalanan yang jauh.

Dalam - dalam abad yang berikutnya gerobak dan kereta kuda abad pertengahan digantikan oleh kereta kuda yang lebih kuat dan efesien.Kendaraan tersebut masing - masing memiliki masing – masing memiliki kegunaannya masing - masing dan merupakan usaha menjadikan roda itu roda itu alat transportasi yang baik menurut caranya sendiri. Tetapi masing - masing memiliki kekurangan yang sama yaitu semuanya ditarik oleh sebuah mesin yang disebut kuda.

Selanjutnya memasuki abad revolusi industri pada abad ke- 17 dengan ditemukanya mesin uap oleh James Watt membangkitkan sebuah harapan untuk membuat alat transportasi yang lebih baik hadir kereta - kereta uap diantaranya penciptaan lokomotif perintis oleh Richard Trevithick pembuat mesin uap dengan kereta rel pertama. Selanjutnya pada tahun 1829 ditemukan tiga lokomotif pertama di Rainhill Inggris dengan nama sans pareil, Novelty dan rocket. Setelah itu pada abad 19 mulai berkembang lagi teknolgi kereta api, dimulia lokomotif perintis delapan ton pada awal abad ke 19 dengan nama Stourbridge Lion sampai kelokomotif 350 ton yang dapat menarik 100 gerbong yang melalui pegunungan Cadas di AS. Lokomotif tidak hanya dapat mengangkut muatan 15000 ton, jauh

melebihi melebihi empat ton kemampuan kereta kuda, melain di atas rel kereta dapat bergerak maju 15 kali lebih cepat dan dan ongkos pengoperasiannya hanya sepersepuluhnya.

Selain penciptaan kereta uap pada abad 19 juga merupakan abad dari temukannya sebuah mobil. Mobil tersusun dari sekitar 12000 bagian dasar yang bagian yang bahan mentahnya didatangkan dari seluruh penjuru dunia, seperti dari Amerika, biji bauksit dari suriname, almunium dan gabus dari Portugal, asbes dari Bolivia dan karet dari Indonesia. Setelah semua di las, dibaut, dikeling dan dan direkatkan menjadi satu, berat mobil kelas menengah rata - rata hampir seberat 2.000 kg/2ton. Walaupun susunannya begitu rumit mobil sangat mudah dan nyaman digunakan, sehingga setiap orang dapat mengemudikannya *Roda,* (Owen,1980).

Penemuan sebuah roda memberi manfaat besar bagi perkembangan dari masa ke masa. Khususnya alat transportasi darat, perkembangan sudah berkembang sedemikian pesatnya sehingga sudah terjadi evolusi alat transportasi darat yang pada awalnya hanya teknologi roda sederhana temuan bangsa Sumeria kini berkembang menjadi teknologi rumit semua itu dilakukan manusia untuk satu hal yaitu mencapai satu tujuan yaitu kemudahan beraktifitas, efesiensi, dan masa depan yang lebih baik.



Gambar 2.1 : Roda Kayu Orang Sumeria

Roda kayu orang Sumeria pada awalnya terbuat dari tiga papan kayu yang dirakit dan tidak memotong batang kayu yang bulat menjadi bulatan utuh. Tenaga penggerak adalah dua sapi jantan yang dipasangi kuk, dan dipasang menyebelah-menyebelah batang, Roda Sumeria adalah cikal bakal dari terciptanya alat transportasi darat di muka bumi.



Gambar 2.2 : Kereta Viking, Kereta 2000 Sebelum Masehi.

Sekitar 2000 sebelum Masehi muncul sebuah roda yang baru sama sekali. Roda itu lebih disesuaikan dengan kecepatan kuda dari

pada kecepatan sapi jantan. Roda baru yang beruji dan tidak pejal ini untuk pertama kali menggelinding di dunia kuno sebagai kereta perang yang cepat dan mudah diubah arah geraknya, ketika suku-suku bangsa penyerbu Indo-Eropa memakainya untuk mengalahkan peradaban Mesir dan Timur yang lebih tua.



Gambar 2.3 : Era kereta abad pertengahan

Orang Romawi adalah yang pertama menyadari potensi roda yang ditarik oleh kuda bagi perdagangan dan pengangkutan. Tetapi pada abad pertama sebelum masehi orang Kelt dari Eropa Barat terlebih dahulu menemukan teknologi yang terbilang sangat teknis, seperti gandar depan yang dapat berputar sehingga kereta dapat membelok : pelek dan ban satu kesatuan utuh, sehingga lebih kuat : naf dilapisi logam di bagian dalam sehingga gesekan jauh bekurang.



Gambar 2.4 : Era Kereta Penumpang

Dalam kariernya yang pendek, kereta penumpang yang ditarik kuda merajai jalanan pada masa itu. Kereta yang khusus dikonstruksikan untuk menampung penumpang ini mula-mula tak lebih dari sebuah peti berjendela yang digantung dengan ban kulit di atas casis tanpa pegas. Walaupun tahun demi tahun di usahakan perbaikan dengan menambah pegas, rem dan bahkan ban karet, namun tak ada cara untuk mempercepat lari seperangkat kuda sehingga melebihi kemampuannya.



Gambar 2.5 : Era Kereta Uap

Sejak James Watt, yang penemuan tentang kondesor terpisah pada tahun 1765 menjadikan mesin uap suatu perkakas yang lebih praktis buat industri.

Pada tahun 1800 semua teknologi kereta api telah siap, rel dan roda sudah ada bahkan sebelum tahun 1600 pedati- kuda telah digunakan di tambang-tambang Eropa. Pada tahun 1832 di Inggris lahir dua-belas perusahaan kereta komersial dengan mengangkut 350.000-70.000 ton muatan setahun.



Gambar 2.6 : Era auto mobil

Auto mobil adalah suatu karya teknik yang hebat dan patut menerima pujian jauh lebih dari yang didapatnya. Selama 90 tahun lebih sejak kelahirannya, mobil telah ber-evolusi melelalui sederetan perbaikan, seperti yang ditunjukan oleh ribuan merk di Amerika Serikat saja pada awal- awal kemunculannya.

2.5. Analisis SWOT

Analisis swot lebih memfokuskan diri kepada alat bantu belajar sebagai media pembelajaran bagi anak didik di taman kanak-kanak. Analisis SWOT meliputi empat (4) bagian, yaitu :

1. **Strong(Kekuatan**)
    - Media yang digunakan mudah diperoleh.

- Media yang dipergunakan mudah dipahami oleh anak didik karena dari segi visual menarik minat anak didik dan disertai penjelesan yang detail mengenai objek visualnya.
- Memiliki unsur yang tidak membosankan, seperti menggunakan ilustrasi yang menarik, menggunakan macam-macam warna yang disukai anak-anak dan menggunakan huruf yang disukai oleh anak-anak.

2. **Weaknes(kelemahan**)
   - Media seperti, x banner dan poster sebagainya adalah media yang mudah usang, kualitas gambar dan warnanya mudah rusak dimakan usia sehingga memerlukan perawatan yang khusus.
   - Membutuhkan penjelasan yang lebih dari guru-guru karena anak didik di taman kanak-kanak pada umumnya belum bisa membaca membutuhkan bimbingan dari para pengajar mengenai materi yang terkandung.
3. **Opportunity(peluang)**
   - Membuat anak didik lebih cepat memahami materi yang diajarkan.
   - Sebagai alat bantu belajar di rumah dan di sekolah.
   - Menjadi media yang banyak digemari anak-anak.
4. **Treathment(Ancaman)**
   - Pada saat ini media x banner, poster dan sebagainya banyak digantikan oleh media yang lebih efesien dan mudah dimanfaatkan dan disampaikan, seperti pembelajaran melealui media cd interaktif.

2.6. Target dan Sasaran

Adapun target dan sasaran dari penyebaran media pembelajaran perkembangan alat transportasi ini adalah :

a. Demografis : adapun target sasaran yang akan menjadi fokus penyebaran media pembelajaran evolusi alat transportasi perjalanan darat adalah di kota Bandung.
b. Psikologis : sedangkan dilihat dari segi faktor psikologis anak usia empat-enam tahun sedang dalam masa perkembangan dan sangat menyukai sesuatu yang ceria dan lucu.
c. Geografis : dilihat dari letak geografis kota Bandung dikenal sebagai kota pelajar di Indonesia sehingga penyampaian informasi mengenai perkembangan alat transportasi darat ini mendapat apresiasi yang besar para orang tua dan pengajar sehingga dapat tersampaikan tepat kepada sasaran yaitu anak didik di taman kanak-kanak.

2.7. Kesimpulan

Dilihat dari target dan sasaran diatas didapat kesimpulan bahwa kota Bandung menjadi fokus penyebaran media informasi pembelajaran tentang evolusi alat transportasi perjalanan darat, penyebaran media pembelajaran tentang evolusi alat transportasi perjalanan darat di kota Bandung dikhususkan kepada orang tua dan pengajar sebagai pembimbing anak-anak dan diperuntukan kepada anak didik di taman kanak-kanak dengan tujuan memudahkan anak didik di taman kanak-kanak memahami sejarah evolusi alat transportasi perjalanan darat dan memperkenalkan sedari dini sehingga dapat menumbuhkan imajianasi anak didik di taman kanak-kanak mengenai evolusi alat transportasi perjalanan darat.

BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

3.1. Strategi Perancangan

Strategi perancangan yang akan penulis lakukan merupakan kesimpulan dari masalah-masalah yang ada dan melalui tahap-tahap berikut ini :

1. Membuat media pembelajaran mengenai evolusi perjalanan darat untuk anak-anak usia 4-6 tahun sebagai alat bantu belajar dirumah dan disekolah.
2. Membuat media informasi sebagai alat pendukung penyebaran dan informasi bahwa telah adanya media pembelajaran anak tersebut.

3.1.1. Perancangan Media Utama

Dalam merancang sebuah media utama diperlukan proses awal dengan berbagai cara penelitian terhadap anak dilakukan dengan membuat beberapa pertanyaan seperti : warna yang disukai anak-anak, huruf jenis apa yang disukai anak-anak serta menjurus kesesuatu hal dianggap lucu.

3.1.2. Perancangan Media Pendukung

Pada saat membuat media pendukung ini, dimaksudkan untuk mempertimbangkan beberapa faktor seperti usia dan faktor dari kegemaran anak.

3.2. Strategi Komunikasi

Secara umum komunikasi adalah penyampaian suatu pesan kepada orang lain dalam kaitannya dalam hubungan sosial.

Permasalahan yang ada dalam pembelajaran tentang evolusi perjalanan darat untuk anak usia 4-6 tahun, adalah perlunya suatu media yang tepat bagi anak-anak dalam suatu pembelajaran dikarenakan, kurangnya media alat bantu pembelajaran yang membahas media pembelajaran tentang evolusi alat transportasi perjalanan darat untuk anak-anak usia empat-enam tahun khususnya di kota Bandung.

3.2.1. Tujuan Komunikasi

Didalam pembuatan media pembelajaran tentang evolusi alat transportasi perjalanan darat, penulis bermaksud agar dengan adanya media ini, anak-anak usia 4-6 tahun dapat mengenalkan sesuatu hal mengenai evolusi perjalanan darat sedari dini, sehingga dapat menimbulkan rasa ingin tahu yang besar pada anak-anak.

3.2.2 Tema Dasar Komunikasi

Tema dasar merupakan garis besar yang akan diinformasikan melalui media utama maupun media pendukung. Dari masalah diatas diambil sebuah tema mengandung pengertian mengenai pengenalan dan penyebaran media utama berbentuk media pembelajaran tentang perkembangan alat transportasi darat untuk anak – anak usia 4-6 tahun sebagai alat bantu belajar di rumah dan disekolah.

3.2.3. Materi Pesan Di Dalam Media Bergambar

Media yang akan dibuat memerlukan materi yang merupakan sebuah pesan pembelajaran.

Adapun materi yang disampaikan adalah :

1. Bagaimana awal dari sejarah evolusi perjalanan darat?
2. Bagaimana proses perkembangan/evolusi perjalanan darat dari masa ke masa?

3.3. Strategi Kreatif

Agar pesan penyampaian informasi mengenai alat bantu belajar mengenai evolusi perjalanan darat sampai kepada sasaran yang dituju maka diperlukan beberapa strategi kreatif yang mencakup :

3.3.1. Strategi Verbal

Pendekatan kreatif yang akan dilakukan melalui media cerita bergambar. Didalam cerita bergambar ini akan menceritakan mengenai sejarah bagaimana sebuah kendaraan dapat tercipta dimulai dari tercipta sebuah roda berevolusi dan berevolusi hingga menjadi sebuah kendaraan sekarang ini.

Cerita bergambar ini menggunakan gambar vektor, karena anak-anak lebih bisa mencerna gambar yang berbau kartun sehingga dapat menimbulkan daya hayal si anak mengenai materi yang disuguhkan.

Dari permasalahan diatas diambil sebuah tag line : “ayo belajar tentang sejarah evolusi perjalanan darat!!!”

Dan keyword yang dipakai adalah “belajar mengenal evolusi kendaraan di darat”.

3.3.2. Strategi Visual

Strategi visual yang akan dilakukan melalui beberapa tahapan yang akan ditampilkan berupa gambar, fotografi, tipografi, lay out dan warna.

3.3.3. Format Desain

Format desain yang digunakan adalah landscape dan portrait.

3.3.4 Lay Out

Lay out adalah mengatur penempatan berbagai unser grafis, seperti mengatur tata letak teks, gambar, garis, dsb.

1. Lay Out

Lay out adalah mengatur penempatan berbagai unuser grafis, seperti mengatur tata letak teks, gambar, garis, dsb.

Pada lay out media-media informasi terdapat susunan tipografi, ilustrasi dan warna yang sesuai dengan konsep sehingga lay out terlihat nampak sederhana, namun berkesan fokus, segar dan ceria



Gambar 3.1 Lay out

3.3.5 Warna

Dilihat dari karakteristik anak-anak usia 6-7 tahun yang aktif dan ceria maka pada seluruh media informasi evolusi perjalanan darat tampilannya cenderung bernuansa warna biru yang melambangkan suatu ketenangan, kepercayaan, keamanan, teknologi, kebersihan dan keteraturan. Unsur warna lainnya yang digunakan adalah kuning, putih, dan selebihnya adalah agradasi warna primer (kuning, biru dan hijau) dan skunder.

Berikut ini adalah keterangan warna-warna yang terdapat pada media informasi :



Gambar 3.2 Skema warna

3.3.6 Ilustrasi

Ilustrasi yang terdapat pada media-media informasi menggunakan satu jenis, yaitu ilustrasi dalam bentuk vektor. Ilustrasi vektor dipergunakan untuk mengesankan ilustrasi yang dipergunakan seperti gambar kartun,karena anak-anak usia 6-7 tahun sangat menggemari segala hal yang berbau kartun.



Ilustrasi orang Sumeria yang melakukan aktifitas sehari-hari pada zaman saat pertama kali ditemukan roda.



Ilustrasi Kerata perang yang menandakan berkembangnya sebuah teknologi dari teknologi sederhana menjadi teknologi yang lebih maju.



Zaman keemasan kereta berkuda diilustrasikan dimana sebuah roda berevolusi menjadi kereta kuda yang bisa dipergunakan untuk mengangkut penumpang dengan nyaman dan aman.



Zaman kereta uap berkat revolusi industri banyak penemu memikirkan betapa bergunanya tenaga uap dan kekuatan tenaga uap sangat potensial untuk dijadikan sebentuk alat transportasi pada zaman itu. Diilustrasikan dalam bentuk kereta uap dapat mewakili visual pada zaman ditemukannya mesin uap.

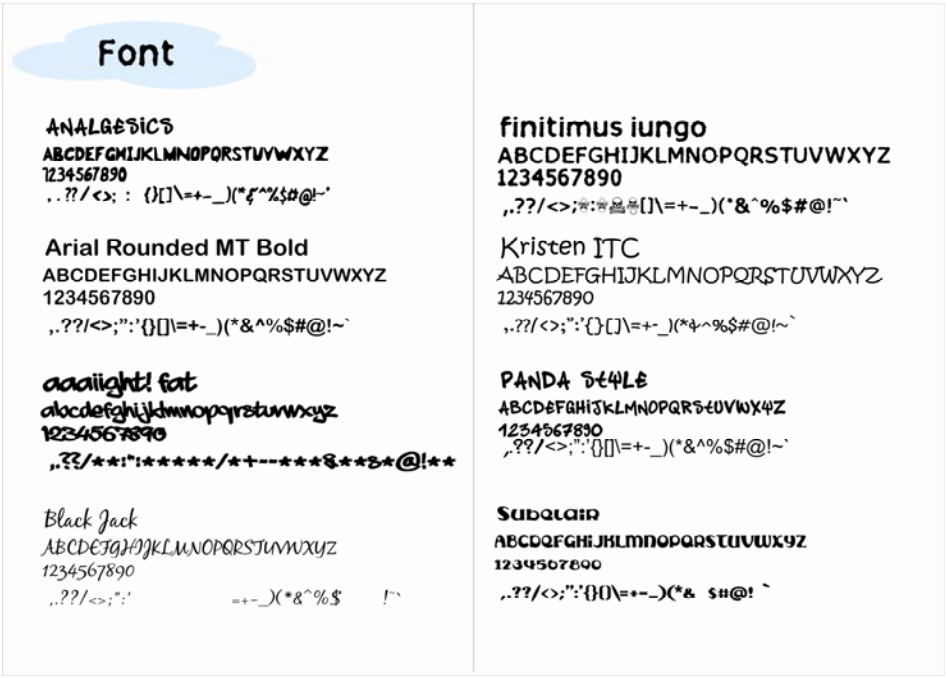


Ditemukan mesin bensin mendatangkan era baru permobilan dengan ilustrasi sebuah mobil dalam perkotaan dapat mewakili visual kehidupan zaman sekarang dengan aktifitas sehari-hari disebuah kota.

Gambar 3.3 Illustrasi vektor

3.3.7 Tipografi

Disesuaikan dengan konsep informasi yaitu fokus dengan kesan segar dan ceria maka dipilih beberapa karakter huruf yang menunjang konsep tersebut. Berikut ini adalah huruf-huruf yang terdapat pada media informasi.



Gambar 3.4 jenis Font yang di pakai

Semua huruf-huruf tersebut adalah jenis huruf yang terdapat pada media utama yaitu poster dipilih karena karakter huruf tersebut sesuai dengan konsep informasi yaitu fokus dan mengesankan kesegaran dan keceriaan seperti terlihat pada tiga tampilan berikut ini :



Gambar 3.6 Tampilan Font

3.4 Strategi Media

Untuk menyampaikan informasi bahwa ada alat bantu belajar yang mempelajari tentang evolusi alat transporatasi perjalanan darat untuk anak-anak usia 7-6 tahun sebagai alat bantu belajar disekolah. Oleh karena itu diperlukan suatu media tambahan dan sekaligus pendukung yang berfungsi untuk menginformasikan media alat bantu belajar sebagai media yang bersifat informasi. Komunikasi melalui media merupakan strategi informasi yang akan sangat berpengaruh akan keberadaan media tersebut, sehingga informasi yang disampaikan dapat tersampaikan dengan baik kepada target sasaran yaitu anak-anak didik ditaman kanak-kanak.
Media utama yang digunakan adalah X banner yang menggambarkan tentang sejarah kelahiran sebuah roda hingga berevolusi dan terus di kembangkan oleh seluruh bangsa didunia hingga menjadi alat transportasi perjalanan darat seperti sekarang ini.

3.4.1 Pertimbang Dasar Pemilihan Media

Dasar pemilihan media menjadi sebuah pertimbangan agar anak-anak lebih mengetahui keberadaan media pembelajaran mengenai evolusi perjalanan darat maka diperlukan media pendukung, diantaranya :

1. Media Primary

   Media Primary merupakan media utama yang dipakai dalam penyebaran informasi, media pembelajaran tentang evolusi alat transportasi perjalanan darat media yang dipergunakan didalam media primary adalah :

   - X Banner

X banner adalah media utama berbentuk informasi yang dipergunakan yang biasa ditempatkan didepan pintu masuk dimana orang biasa berlalu lalang dengan tujuan dapat dilihat langsung oleh anak-anak didik di taman kanak-kanak., hingga dapat melihat dan menangkap pesan yang terkandung didalam visualnya.

2. Media Secondary
   - Poster

     Poster merupakan media cetak yang jangkauan informasinya lebih tinggi penempatan poster sangat dimungkinkan untuk ditempatkan pada tempat yang lebih tinggi hingga dapat dilihat oleh anak-anak di taman kanak-kanak.

3. Gimmick
   - Gimmick

     Gimmick adalah usaha untuk menarik target sasaran, melalui objek gimmick inilah cara yang dianggap sebagai hal baru atau luar biasa sehingga menimbulkan minat dan gairah target audience untuk mempelajari media informasi pembelajaran evolusi perjalanan darat ini.

     Gimmick disini merupakan pengaplikasian dari gambar dan lay out yang berisikan pesan mengenai pemberitahuan bahwa telah adanya media informasi pembelajaran tentang evolusi perjalanan darat untuk pembelajaran di taman kanak-kanak. Media gimmick ini diaplikasikan melalui media –media seperti pin, jam dinding, mug, t shirt, stiker, pembatas buku dan lembar mewarnai media gimmick diberikan kepada anak-anak.