Dongeng Sebagai Media Edukatif bagi Kepribadian Anak

Latar Belakang Masalah

Anak

- Anak merupakan “subjek-subjek dengan dunianya sendiri” yang melingkupi diri sendiri saja. Sedikit demi sedkit anak belajar mengenal dinia luar, mengenal objek-objek di luar dirinya dengan jalan mengarahkan diri keluar, menuju kepada dunia objektif yang ril.

Latar belakang Masalah

Perkembangan anak

- Mengingat perkembangan anak yang sangat pesat pada usia sekolah, dan melihat bahwa lingkungan keluarga sekarang telah banyak keluarga seperti orangtua menghabiskan waktunya diluar rumah seperti bekerja yang tidak dapat ditinggalkan sehingga kurang mampu memberikan seluruh fasilitas untuk mengembangkan fungsi-fungsi anak terutama fungsi intelektual dalam mengejar kemajuan zaman modern maka anak memerlukan satu lingkungan baru yang lebih luas berupa sekolah.

Latar belakang Masalah

Gongeng

- Dongeng termasuk dalam cerita rakyat lisan. Dongeng diceritakan terutama untuk hiburan, walaupun banyak dongeng yang yang melukiskan kebenaran, berisi ajaran moral, bahkan yang berisi sindiran.

- Salah satu faktor pembangun imajinasi dan kreativitas adalah dengan pengenalan terhadap dongeng. Anak yang memperoleh stimulasi mengenai dongeng melalui apa yang didengar yang kemudian di jelaskan oleh orang tuanya, biasanya orang tua menceritakan dongeng – dongeng seperti Malin Kundang, Sangkuriang.

Identifikasi Masalah

- Dari masalah di atas ada beberapa masalah yang dapat disimpulkan, diantaranya adalah sebagai berikut:
-
- Pada usia masa sekolah anak sangat butuh pengarahan untuk pendamping ingatan dan fantasi anak.
- Lingkungan sangat mendukung dalam proses pengenalan anak terhadap dongeng-dongeng.
- Faktor orang dewasa atau keluarga bisa mempengaruhi pengalaman anak dalam mengembangkan kreativitas dan imajinasi anak.

Fokus Masalah dan Tujuan Masalah

Fokus Masalah

- Permasalahan ini ditetapkan pada bagaimana dongeng dapat memberikan pengaruh positif dan dapat menjadi sarana bagi perkembangan kepribadian anak.

Tujuan Perancangan

- Tujuan perancangan media informasi ini adalah memberi pengalaman untuk anak dalam bentuk dongeng-dongeng, sebagai sarana mengajak dan membantu anak untuk dapat mengenal dongeng sebagai media pembelajaran dengan lebih beragam. Sekaligus memberikan gambaran bahwa dongeng adalah suatu pengalaman ekspresif, yang akan membawa imajinasi dalam petualangan yang menyenangkan dan dapat berpengaruh positif bagi perkembangan kepribadian anak.

Sibling Rivalry

Sibling Rivalry

- Kamus kedokteran Dorland (Suherni, 2008) sibling (anglo-saxon sib dan ling bentuk kecil) anak-anak dari orang tua yang sama, seorang saudara laki-laki atau perempuan. Disebut juga sib. *Rivalry* keadaan kompetisi atau antagonism*, sibling* rivalry adalah kompetisi antara saudara kandung untuk mendapatkan cinta kasih afeksi dan perhatian dari satu kedua orang tuanya atau untuk mendapatkan pengakuan atau suatu yang lebih.

Penyebab Sibling Rivalry

- Banyak faktor yang menyebabkan *Sibling Rivalry*, antara lain:
- Masing-masing anak bersaing untuk menentukan pribadi mereka, sehingga ingin menunjukkan pada saudara mereka.
- Anak merasa kurang mendapatkan perhatian, disiplin dan mau mendengarkan dari Orang Tua mereka.
- Anak-anak merasa hubungan dengan orang tuamereka terancam oleh kedatangan anggota keluarga baru/ bayi.
- Tahap perkembangan anak baik fisik maupun emosi yang dapat mempengaruhi proses kedewasaan dan perhatian terhadap satu sama lain.
- anak frustasi karena merasa lapar, bosan atau letih sehingga memulai pertengkaran.
- Kemungkinan, anak tidak tahu cara untuk mendapatkan perhatian atau memulai permainan dengan saudara mereka.
- Dinamika keluarga dalam memainkan peran.
- Pemikiran orang tua tentang agresi dan pertengkaran anak yang berlebihan dalam keluarga adalah normal.
- Tidak memiliki waktu untuk berbagi, berkumpul bersama dengan anggota keluarga.
- Orang tua mengalami stres dalam menjalani kehidupannya.
- Anak-anak mengalami stres dalam kehidupannya.
- Cara orang tua memperlakukan anak dan menangani konflik yang terjadi pada mereka.

Strategi Perancangan dan Konsep Visual

Pendekatan Komunikasi

- Komunikasi banyak dilakukan melalui media gambar. Karena anak-anak lebih tertarik terhadap gambar dan membuat anak berimajinasi lebih tinggi untuk menerima pesan yang ingin disampaikan dari gambar tersebut.

Tujuan Komunikasi

- Informasi atau pesan yang disampaikan dapat dengan mudah dimengerti dan dipahami oleh anak.
- Merangsang daya tangkap anak untuk lebih peka terhadap informasi yang akan disampaikan
- Mengenalkan dongeng-dongeng pada anak

Strategi Perancangan dan Konsep Visual

Pesan Utama

- Pesan utama adalah inti pengkomunikasian materi pesan dalam perancangan media. Dengan pesan utama yang telah ditentukan perancangan media dapat mengkomunikasikan pesan dengan lebih efektif dan fokus. Pesan utama yang akan disampaikan dalam media informasi ini yaitu, “media edukatif bagi kepribadian anak melalui dongeng”.

Materi Pesan

- materi pesan yang disampaikan berupa informasi yang dapat memberi pengetahuan kepada anak tentang dongeng dengan bentuk ilustrasi dan disertai dengan teks yang disesuaikan dengan segmentasi.

Strategi Perancangan dan Konsep Visual

Strategi Kreatif

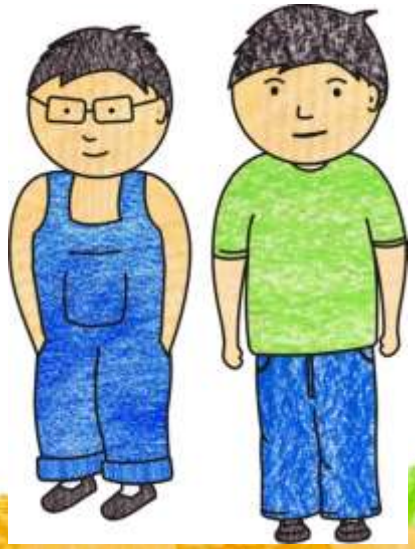
- Pendekatan dengan memberikan informasi dalam bentuk cerita dan ilustrasi. Dimana anak pada umur 8-9 tahun mengalami tahap pengembangan inisiatif / ide, sampai pada hal-hal yang bersifat fantasi sebagai gambaran imajinasi anak sehingga anak terangsang untuk bertanya dan selanjutnya meniru kegiatan pengenalan dongeng.

Studi Karakter

Studi Karakter

- Tokoh yang berperan pada cerita ini adalah Riva dan Valry. Studi karakter Riva dan Valry mengacu kepada gambaran anak-anak yang berumur sembilan tahun yang memiliki semangat untuk belajar , cerdas, kreatif, dan mempunyai rasa ingin tahu yang besar.





Studi Lokasi

- Lokasi yang digunakan pada cerita ini ada pada tempat, yaitu: Taman.



Media utama

Media Utama

- Media utama yang digunakan adalah buku cerita ilustrasi Buku ini berisi visualisasi dari benda – benda yang ada di sekitar, untuk anak usia 8-9 tahun sebagai segmentasinya.



Media

Proses Perancangan Buku Cerita Ilustrasi

- Proses pembuatan buku Riva dan Varly ini dimulai dari pengembangan membuat cerita imajinasi menjadi *storyline* dimana penulis mengambiil tema petualangan. *Storyline* dikembangkan lagi menjadi sketsa-sketsa gambar setiap halaman. Sketsa-sketsa diberi warna secara manual. Hasil sketsa melalui proses *scanning* dengan menggunakan media *scanner*. Hasil gambar yang sudah dipindai, diedit dan diberi penambahan warna untuk bagian *background*nya menggunakan *software* Coreldraw CS 3. Setelah proses editing selesai.

Media Pendukung

Media Pendukung

- Media pendukung yang digunakan merupakan media tambahan untuk mendampingi media utama agar penyampaian dari media utama dapat diaplikasikan dengan media pendukung. Media pendukung yang digunakan sebagai berikut:

Poster



Tempat Pensil



Media Pendukung

Lampu duduk

- Lampu duduk dibuat sebagai *merchandise* yang dapat disimpan di kamar anak laki – laki ataupun perempuan, pada lampu tersebut terdapat visual yang terdapat dalam buku agar anak dapat mengingat visual yang ada pada buku petualangan warna.



Media Pendukung

Mug

- Mug dibuat sebagai merchandise yang dapat digunakan anak laki – laki ataupun perempuan yang bisa dipakai untuk minum susu atau air minum biasa.



Media Pendukung

Tas

- Tas buku ini dibuat sebagai merchandise yang dapat digunakan oleh anak laki – laki maupun perempuan. Konsep merchandise ini dibuat sebagai media pendukung yang berfungsi sebagai tas untuk peralatan sekolah. Tujuan dari merchandise ini ialah agar anak dapat mengingat visual yang terdapat di media utama.



Media Pendukung

Tas buku

- Tas buku ini dibuat sebagai merchandise yang dapat digunakan oleh anak laki – laki maupun perempuan. Konsep merchandise ini dibuat sebagai media pendukung yang berfungsi sebagai tas untuk pelindung buku. Tujuan dari merchandise ini ialah agar anak dapat mengingat visual yang terdapat di media utama.



Media Pendukung

Kaos

- Kaos dibuat sebagai merchandise yang dapat digunakan anak laki- laki maupun perempuan, agar bisa dipakai sehari – hari, dengan visual Riva dan Valry yang ada pada buku dongeng.

