

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Peralatan sekolah pada awalnya adalah alat-alat yang diciptakan untuk memudahkan para siswa dalam kegiatan belajar-mengajar di sekolah. Peralatan sekolah atau yang biasa disebut *School Equipment* biasanya terdiri dari sebuah tas kecil atau besar, kotak pensil, peralatan tulis dan tempat untuk wadah makanan dan minuman.

Pada tahun 1799 seorang ahli bernama Carl W. Schelle menyimpulkan bahwa peralatan sekolah sudah ada sejak bentuk sekolah pertama didirikan di Yunani. Terlihat dari lukisan-lukisan lama yang berisi tentang para cendekiawan seperti Plato dan Socrates terlihat membawa kain putih yang di ikatkan ke badan sebagai wadah dari beberapa gulungan kertas. (Saputro, 2012 : 6)

Menurut Saputro peralatan sekolah tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan siswa dan turut mempengaruhi perkembangan mereka. Selama bertahun-tahun perkembangan peralatan sekolah mulai mengalami perubahan yang signifikan menurut fungsi dan bentuknya, mulai dari tas yang digantung dengan satu tali mulai berubah menggunakan dua tali yang kita kenal sebagai ransel sekarang ini. Salah satu alasan pembuatan ransel adalah faktor kesehatan. Saat ini bentuk tas sudah bermacam-macam mengikuti fungsi dan mode jaman. (Saputro, 2012 : 12)

Kotak pensil yang dulunya hanya terbuat dari plastik bening tembus pandang yang di ikat karet atau dilengkapi klip dengan alasan untuk menghindari

kecurangan saat ujian kini telah berganti materialnya mulai dari kain , kayu sampai logam dengan fungsi yang masih sama untuk menyimpan berbagai macam peralatan tulis. Alat tulis seperti bolpoint, pensil, penggaris tempat makan dan minum juga mengalami perubahan signifikan dari jaman ke jaman mulai dari bahan dan bentuk desainya dengan tujuan kepraktisan, kebersihan dan kemudahan dalam menggunakannya.

Pada penerapannya peralatan sekolah sangat berpengaruh pada anak-anak tingkat sekolah dasar mulai dari segi fungsi sampai pengaruh kecenderungannya, karena umumnya anak-anak pada usia tersebut memiliki kecenderungan tipe belajar visual, yang lebih menyukai metode belajar dengan dukungan gambar. Penerapan ilustrasi yang dibuat oleh siswa itu sendiri pada peralatan sekolah mampu mengasah sifat kreatif dan rasa percaya diri siswa yang nantinya turut berperan dalam perkembangan otak kanan yang selama ini terabaikan dan lebih cenderung memakai otak kiri selama proses pembelajaran di sekolah.

Kecerdasan anak kerap dipengaruhi oleh cara bagaimana anak berangkat dan pulang sekolah. Dalam hal ini beban tas siswa kerap mempengaruhi kualitas kecerdasan anak gagasan ini muncul pada tahun 1988 oleh Dr. Karen Jacobs seorang professor klinik dari *Boston University* keadaan ini semakin memburuk karena di beberapa negara termasuk Indonesia jumlah kurikulum dan mata pelajaran terus bertambah dari tiap tahun ke tahun memaksa anak untuk menyerap banyak hal sekaligus ditambah lagi bahaya kesehatan yang ditimbulkan oleh beban berlebih pada ransesl siswa mulai dari menyebabkan nyeri punggung,

skoliosis, sampai penyempitan saraf yang tentunya sangat berbahaya bagi kesehatan dan perkembangan siswa. (Nugroho, 2015 : 11)

Penerapan ilustrasi desain visual pada peralatan sekolah anak di SDN Muhammadiyah 03 Surakarta merupakan salah satu bentuk upaya untuk meningkatkan motivasi siswa dalam kegiatan belajar-mengajar. Umumnya proses mengajar di sekolah dasar cenderung memaksa siswa untuk mengingat, mengulang, dan meniru materi berulang-ulang yang pada akhirnya menjadikan siswa cepat jenuh dan sukar untuk menerima materi. Mengingat materi pelajaran tiap semester yang terus berubah dan bertambah, sehingga siswa memerlukan sesuatu yang dapat meningkatkan minat belajar mereka.

Dari permasalahan tersebut penulis mencoba merancang peralatan sekolah yang mampu mengasah kreatifitas dan minat belajar siswa dengan cara mengajak siswa untuk mendesain ilustrasi pada peralatan sekolah mereka dengan dibatasi sebuah tema yang menarik. Pada kesempatan ini penulis mengambil tema tentang hewan penulis ingin memberi tahu bahwa hewan yang menakutkan pun bisa terlihat lucu bila siswa gambar dan nantinya akan di aplikasikan pada peralatan sekolah mereka. Penulis terinspirasi dari IKEA yang yang mengaplikasikan gambaran anak-anak menjadi boneka untuk donasi amal penderita Kanker.

Peralatan sekolah pada awalnya adalah alat-alat yang diciptakan untuk memudahkan para siswa dalam kegiatan belajar-mengajar di sekolah Peralatan sekolah atau yang biasa disebut *School Equipment* biasanya terdiri dari sebuah tas kecil atau besar, kotak pensil, peralatan tulis, dan tempat untuk wadah makanan dan minuman.

1.2 Rumusan Masalah

Penerapan ilustrasi visual pada peralatan sekolah menjadi metode yang memungkinkan untuk mengurangi resiko kesehatan yang disebabkan oleh beban peralatan sekolah anak yang berlebihan dan meningkatkan perkembangan kreatifitas siswa juga meningkatkan minat belajar siswa, namun penerapannya perlu diperhitungkan secara maksimal, mengingat penggunaan ilustrasi desain visual pada peralatan anak sebagai salah satu media pendukung dunia pendidikan juga memiliki kemungkinan untuk mendapat kendala-kendala yang bisa terjadi dalam praktik pembelajaran siswa seabgai mana yang telah dipaparkan dalam latar belakang masalah. Dari pertimbangan tersebut dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses ilustrasi desain visual siswa SD Muhammadiyah 03 Surakarta pada tema yang diberikan ?
2. Bagaimana penerapan hasil karya ilustrasi desain siswa SD Muhammadiyah Surakarta ke dalam peralatan sekolah ?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penulisan proposal ini adalah :

1. Untuk mengetahui sejauh mana peran ilustrasi desain visual pada peralatan sekolah dalam memotivasi dan menciptakan minat belajar siswa sekolah dasar di Muhammadiyah 03 Surakarta.
2. Untuk Mengetahui sejauh mana peran ilustrasi desain visual dalam mengurangi resiko kesehatan yang disebabkan oleh beban berat yang dibawa oleh siswa setiap hari.

3. Untuk Mengetahui sejauh mana kesadaran guru dan orang tua soal bahaya beban berlebih pada peralatan sekolah siswa dan pentingnya perkembangan otak kanan.

1.4 Manfaat

1.4.1 bagi penulis :

- a. Memperoleh pengalaman baru dalam proses penelitian.
- b. Menambah pengetahuan yang lebih mendalam mengenai fungsi media desain komunikasi visual berupa ilustrasi pada peralatan sekolah dan peranannya dalam dunia pendidikan.
- c. Memperoleh ilmu baru dalam dunia kerja, sekaligus sebagai bekal untuk terjun ke lapangan usaha dimasa yang akan datang, sehingga menjadi sarjana yang siap kerja dengan kompetensi yang telah dimiliki setelah menyelesaikan program sarjana.
- d. Membantu penulis dalam memahami sejauh mana eratnya hubungan dunia desain komunikasi visual dengan dunia pendidikan terutama pendidikan di sekolah dasar.

1.4.2 bagi instansi yang diteliti :

- a. Membantu memberikan gambaran pada pihak yang diteliti secara khusus dan masyarakat secara umum tentang bahaya beban berlebihan pada peralatan sekolah yang dibawa siswa setiap hari.
- b. Membantu memberikan solusi tepat untuk mengatasi dampak negative yang kemungkinan dapat ditimbulkan oleh beban berlebih pada para siswa.

- c. Secara praktis dapat membantu siswa dalam memperoleh sisi positif dan manfaat dari penerapan ilustrasi ciptaan siswa dalam penerapannya pada peralatan sekolah.

1.4.3 Manfaat bagi perguruan tinggi :

- a. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi dokumen akademik yang dapat menambah kekayaan kepustakaan dan berguna untuk dijadikan acuan bagi mahasiswa lain di masa mendatang.
- b. Sebagai referensi bagi mahasiswa berikutnya yang ingin melakukan penelitian dengan pendekatan obyek sejenis.
- c. Sebagai tambahan pengetahuan khususnya mengenai penelitian tentang media ilustrasi desain visual.
- d. Dapat menjadi bahan pertimbangan dalam memberikan masukan dan tambahan informasi serta menyampaikan saran yang mungkin bermanfaat dalam membantu permasalahan penelitian yang dihadapi bidang desain komunikasi visual di masa mendatang.