

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Periode usia anak antara 6 sampai 12 tahun merupakan periode ketika anak sudah memasuki lingkungan pendidikan sekolah dasar. Pada masa ini anak memasuki masa belajar di dalam maupun di luar sekolah meliputi berbagai aspek perilaku, keteladanan dan identifikasi. Selain itu anak juga dapat belajar mengasah keterampilan fisiknya untuk bermain dengan teman sebayanya, belajar membentuk sikap dan nilai moral, serta belajar tentang keterampilan dasar membaca, menulis dan menghitung. Pertumbuhan fisik anak pada periode ini cenderung lebih lambat dan konsisten bila dibanding dengan masa usia dini. Oleh karena itu periode ini juga disebut sebagai periode tenang sebelum menjelang masa remaja.

Dalam masa ini anak masih perlu mengembangkan pengetahuan melalui belajar, baik secara formal di sekolah maupun non formal di dalam keluarga, meliputi mengembangkan sikap dan kebiasaan di rumah ataupun di lingkungannya. Pengawasan dari guru dan orang tua juga perlu untuk memunculkan sikap dan kebiasaan yang baik. Pada masa sekolah dasar selain diisi dengan kegiatan belajar, anak-anak juga sering mengisi waktu luang mereka dengan kegiatan bermain seperti bermain bola, lompat tali, dan berbagai jenis permainan fisik lainnya.

Saat bermain atau melakukan kegiatan sehari-hari tak jarang anak-anak

mengalami kejadian kecelakaan ringan yang menyebabkan mereka terluka ataupun cedera. Oleh karena itu pengetahuan dasar tentang P3K perlu ditanamkan sejak dini kepada anak, karena orang tua tidak setiap saat dapat mengawasi kegiatan dan aktifitas anaknya. Dengan berbekal kemampuan dasar tersebut anak dapat menolong dirinya sendiri atau orang lain yang membutuhkan pertolongan sebelum tenaga medis datang. Disamping itu anak juga diajarkan pengetahuan tentang apa saja tindakan yang boleh atau tidak boleh dilakukan agar tidak membahayakan korban yang terluka ataupun dirinya sendiri. Anak-anak yang mendapatkan pendidikan dasar tentang P3K juga akan melatih dirinya untuk mandiri, selain itu anak juga perlu diajarkan untuk segera melaporkan kepada guru, orang tua, atau orang dewasa jika teman atau dirinya sendiri cedera atau terluka.

Peran orang tua juga sangat penting dalam memberikan pendidikan dasar tentang P3K salah satunya melalui media penyuluhan. Media penyuluhan berfungsi sebagai alat bantu peraga dalam menyampaikan informasi. Secara umum media penyuluhan merupakan suatu perantara, sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian sasaran sehingga terjadi proses belajar, media penyuluhan di kemas sedemikian rupa agar memudahkan untuk penyampaian materi kepada penerima. Media penyuluhan yang baik meliputi beberapa syarat yaitu, sederhana, mudah dimengerti, mengemukakan ide baru, menarik perhatian, menggunakan bahasa yang mudah dimengerti, mengajak sasaran untuk memperhatikan, mengingat, mencoba serta

menerima ide yang dikemukakan. Media penyuluhan juga memiliki beberapa fungsi, salah satu fungsi dari media penyuluhan adalah sebagai media yang edukatif. Fungsi utamanya adalah mendidik, karena memberikan pengaruh pendidikan. Dalam penyampaian informasi, media penyuluhan yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada anak bisa berupa apa saja, salah satunya melalui media komik.

Komik juga dianggap sebagai media yang efektif karena mudah diterima oleh seluruh kalangan termasuk anak-anak. Selain sebagai media hiburan, komik juga dapat menjadi media penyampai informasi yang baik melalui tampilan visual berupa gambar dan tulisan sehingga memudahkan pembacanya untuk menangkap pesan yang akan disampaikan. Menurut *Scott McCloud* dalam buku *Understanding Comics* bahwa komik merupakan gambar yang menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik pada yang melihatnya, Scott McCloud memberikan pendapat bahwa komik dapat memiliki arti gambar-gambar serta lambang lain yang ter-jukstaposisi (berdekatan, bersebelahan) dalam urutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan/atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya.

Sedangkan pada tahun 1996, *Will Eisner* menerbitkan buku *Graphic Storytelling*, di mana ia mendefinisikan komik sebagai tatanan gambar dan balon kata yang berurutan, dalam sebuah buku komik. Sebelumnya pada tahun 1986, dalam buku *Comics and Sequential Art*, Eisner mendefinisikan teknis dan struktur komik sebagai *sequential art*, susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan sesuatu atau mendramatisasi suatu ide. Masih banyak orang awam yang

memandang sebelah mata tentang fungsi komik, mereka menganggap bahwa membaca komik adalah kegiatan yang tidak bermanfaat dan tidak mendidik. Padahal komik dapat menjadi media pendidikan dengan cara yang menyenangkan dan mudah di pahami. Melihat keadaan tersebut, diharapkan komik menjadi media yang berperan memberi nilai-nilai positif serta menjadi salah satu alternative untuk memberikan pendidikan melalui media yang tidak membosankan. Maka dari itu untuk mewujudkan hal tersebut diperlukan perancangan yang tepat dan matang.

Maka dibutuhkan penyusunan cerita komik yang dipadukan dengan materi pendidikan kesehatan yaitu P3K sebagai perancangan komik yang edukatif dan menghibur. Tentunya perpaduan tersebut akan disampaikan dengan gaya ilustrasi yang sesuai dengan target yang dituju yaitu anak-anak. Sebagaimana pemaparan diatas diharapkan perancangan ini akan memberikan manfaat bagi orang tua untuk mengenalkan pendidikan P3K kepada anak. Selain itu diharapkan anak-anak juga mendapatkan edukasi yang mendidik serta menghibur melalui komik P3K ini.

B. Rumusan Masalah

Untuk memperjelas permasalahan dalam Tugas Akhir ini, maka perlu adanya perumusan masalah. Masalah pokok yang akan diteliti di dalam penulisan Tugas Akhir ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang konsep komik yang memuat tentang penyuluhan dasar P3K?
2. Bagaimana merancang ilustrasi komik penyuluhan dasar tentang P3K terlihat menarik dan komunikatif?

C. Tujuan Perancangan

Penelitian tentang perancangan buku komik penyuluhan dasar P3K untuk anak-anak mempunyai tujuan antara lain :

1. Untuk memberikan pengetahuan dasar tentang Pertolongan Pertama pada Kecelakaan bagi anak.
2. Sebagai media untuk pembelajaran anak tentang pentingnya Pertolongan Pertama pada Kecelakaan.

D. Manfaat Perancangan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya :

- a. Bagi Penulis

Dapat dijadikan sebuah portofolio serta menambah wawasan dan pengalaman dalam pembuatan sebuah komik.

- b. Bagi Lembaga

Dapat dijadikan sebagai referensi mahasiswa yang akan melakukan perancangan komik dimasa mendatang.

c. Bagi Masyarakat

- Memberikan pengetahuan dasar tentang tindakan pertolongan pertama pada kecelakaan untuk anak-anak.
- Menjadi media hiburan yang mengedukasi bagi anak-anak.

d. Bagi Dunia Desain

Menambah salah satu alternative komik baru dalam dunia desain dengan membuat buku komik tentang Pertolongan Pertama pada Kecelakaan.

E. Tinjauan Pustaka

Sebuah kegiatan penelitian ilmiah umumnya diawali dengan studi kepustakaan untuk mendapatkan data-data dalam rangka membangun kerangka pemikiran sebagai konsep dasar penelitian. Untuk memahami lebih lanjut mengenai perancangan buku ini, maka pembahasan ini didukung beberapa sumber tulisan ilmiah untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan pokok penelitian ini melalui beberapa rujukan buku yang nantinya diharapkan akan menunjang penelitian ini.

Buku yang berjudul *Understanding Comics* atau *Memahami Komik*, yang diterjemahkan S. Kinanti dan diterbitkan oleh Kepustakaan Populer Gramedia, Jakarta. Buku ini sangat berperan dalam membantu pembuatan komik, buku ini memberikan pengertian tentang bagian-bagian dari komik seperti jenis-jenis panel, sudut pandang, balon kata, visual effect, serta pemanfaatan typografi

menjadi salah satu unsur visual yang dapat dinikmati dalam komik. Hal ini sangat berguna dalam perancangan Komik.

Buku yang berjudul *Pertolongan Pertama (First Aid)* Edisi Kelima oleh Alton Thygerson tahun 2006 yang diterbitkan oleh Penerbit Erlangga, Jakarta. Buku ini membahas tentang dasar-dasar pertolongan pertama, adapun beberapa hal yang sangat membantu perancangan dari buku ini adalah pembahasan tentang pengertian pertolongan pertama, alat yang diperlukan dalam kotak P3K, ketentuan hukum yang mengatur tentang pertolongan pertama, mengenali kedaruratan, serta memberikan perawatan terhadap korban.

Buku *Pertolongan Pertama untuk Anak* oleh Dorling Kindersley terbit pada tahun 2005 yang diterbitkan oleh penerbit Gramedia Pustaka Utama, Jakarta. Pembahasan buku ini secara keseluruhan membahas tentang pengertian pertolongan pertama, pengenalan alat dan cara penanganan yang tepat dilakukan kepada anak. Buku ini sangat membantu penulis dalam merancang serta memilih materi P3K yang dapat diterima dan mudah dipahami oleh anak. Adapun hal yang bermanfaat bagi perancangan komik dari buku ini adalah pembahasan tentang jenis luka serta penanganannya.

Buku yang berjudul *Psikologi Perkembangan Anak Tiga Tahun Pertama* oleh Drs. Agoes Dariyo, Psi. tahun 2007 yang diterbitkan oleh PT Refika Aditama, Bandung. Buku ini membantu penulis dalam mengenali sifat dan perilaku anak-anak sebagai target market dalam perancangan ini. Pembahasan dalam buku ini meliputi tentang pengertian dasar anak masa usia sekolah dasar, perkembangan intelektual, perkembangan bahasa, perkembangan sosial anak, perkembangan

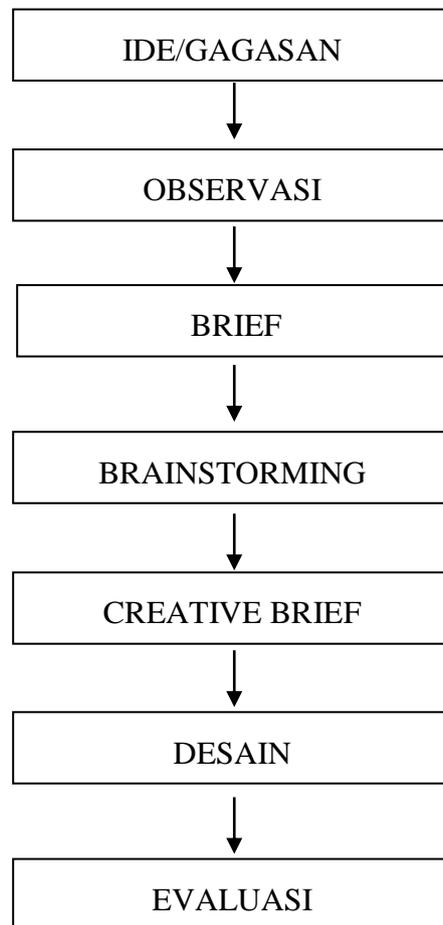
emosi, perkembangan moral, perkembangan agama, serta perkembangan motorik pada anak usia sekolah dasar. Pembahasan tersebut akan membantu dalam penyusunan materi dan konten yang sesuai dengan target market, sehingga lebih mudah memahami isi dari perancangan komik ini

F. Metodologi Perancangan

Dalam melakukan perancangan, adapun proses atau tahapan dalam pembuatannya. Diantaranya adalah sebagai berikut :

- a. Ide/Gagasan suatu konsep rancangan yang mendasari dari permasalahan dalam perancangan ini.
- b. *Observasi*, dengan cara melakukan penelitian dan pengamatan untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam perancangan dan mengembangkan ide gagasan. Observasi yang dilakukan dengan cara melakukan memilih jenis penelitian, melakukan studi lapangan, melakukan wawancara dengan nara sumber dan pengumpulan data.
- c. *Brief* yang didapat berupa sekumpulan data yang telah di rangkum sedemikian rupa dari hasil observasi, sehingga data yang dihasilkan lebih ringkas dan sesuai dengan pokok permasalahan yang dibahas.
- d. *Brainstorming*, dilakukan sebagai pengembangan ide yang lebih luas lagi sehingga dapat menemukan pemecahan masalah dan solusi dari permasalahan yang dibahas, dengan cara melakukan konsultasi kepada dosen pembimbing.

- e. *Creative Brief* merupakan rancangan struktur yang dilakukan melalui strategi visual dengan memilih cara-cara kreatif untuk menghasilkan visual dari konsep dan sesuai dengan pokok permasalahan.
- f. Desain merupakan perancangan karya berdasarkan konsep yang dihasilkan dari tahapan sebelumnya.
- g. Evaluasi merupakan kesimpulan terhadap karya yang dirancang, apakah karya yang dibuat sudah sesuai dengan permasalahan yang dibahas.



G. Sistematika Penulisan

Penulisan hasil penelitian ini dibagi kedalam beberapa bab yang secara keseluruhan memuat dasar persoalan penelitian, kajian teoritik, pengungkapan data, analisa data, dan kesimpulan. Dalam Tugas Akhir ini, penulis mencoba menjabarkan secara sistematis atas beberapa bab sebagai berikut :

BAB I Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan perancangan, tujuan perancangan, manfaat perancangan, tinjauan pustaka, dan metodologi penelitian.

BAB II Bab ini membahas kajian teori tentang psikologi anak usia sekolah dasar, pengertian pertolongan pertama secara umum, pengertian desain, unsur desain, pengertian komik, sejarah komik, jenis-jenis komik, serta elemen-elemen dalam komik.

BAB III Bab ini membahas tentang identifikasi data, analisa data, segmentasi, USP, positioning, strategi kreatif, konsep estetis, konsep teknis, media plan.

BAB IV Bab ini membahas tentang perwujudan karya komik yang dibuat serta penjelasan mock up yang akan direalisasikan dan penempatannya.