

# **Desain Komunikasi Visual Sebagai Sarana Pembelajaran Motorik Anak Usia Dini di Dalam Keluarga**

**Ayu Firdaamalia Pratiwi**

**Ni Ketut Rini Astuti**

**Ni Ketut Pande Sarjani**

Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa & Desain,  
Institut Seni Indonesia Denpasar  
*ayufirdaamalia@yahoo.com*

---

## **Abstrak**

Perkembangan motorik merupakan proses pertumbuhan kemampuan gerak seorang anak melalui kegiatan saraf dan otot yang terkoordinasi. Fenomena yang terjadi sekarang masih banyak orang tua yang belum mengetahui bahwa melakukan pendidikan anak usia dini di dalam rumah juga bisa dilakukan. Terlebih lagi, sekarang orang tua lebih cenderung membiarkan anak menghabiskan waktu bermainnya dengan aktivitas seperti bermain *video game*, menonton televisi, dan berinteraksi dengan *handphone* atau komputer. Berdasarkan hal tersebut di butuhkan peran desain komunikasi visual untuk membantu peran orang tua sebagai pelaku utama pembelajaran motorik anak usia dini di dalam keluarga. Dengan tujuan untuk mengetahui media yang efektif sebagai sarana pembelajaran motorik anak usia dini di dalam keluarga. Metode dikumpulkan melalui wawancara, observasi, kepustakaan dan dokumentasi. Metode tersebut dianalisis dengan teori 5W + 1H. Konsep perancangan yang digunakan adalah fun edukatif. Media yang efektif dan inovatif dalam hal ini yaitu, lacing board beserta kemasannya, balok *puzzle* beserta kemasannya, buku pembelajaran, tote bag, x-banner, pin button, poster digital dan katalog karya tugas akhir.

**Kata kunci :** *motorik anak, media pembelajaran*

## **Abstrac**

Motor development is a process of growth and development of the child's ability to move through the activities of a coordinated nerves and muscles. The phenomenon that is happening now is that there are still many parents who do not know that early childhood education at home can also be done. What's more, now parents prefer spending their time with children by playing with activities like playing video games, watching television, and playing with mobile phones or computers. Based on that, the role of visual communication design is to assist the role of parents as participants in early childhood motoric learning in the family. With the aim of studying effective media as a means of motor learning for early childhood in the family. Methods are collecting through interviews, observation, literature and documentation. The method was analyzed with the theory of 5W + 1H. The design concept used is educational fun. Effective and innovative media in this case, namely, lacing boards with the packaging, block puzzles with the packaging, learning books, tote bags, xbanners, pin buttons, digital posters and final project works catalogs.

**Keywords:** *Child motor, educational media*

## PENDAHULUAN

Pendidikan pada anak usia dini merupakan investasi jangka panjang untuk meraih kesuksesan bagi anak di masa mendatang. Hal ini dikarenakan pada usia tersebut terjadi masa *golden age* (usia keemasan), dari perkembangan otak manusia. Maka pada tahap ini perkembangan otak pada anak usia dini menempati posisi paling vital yakni mencapai 80% perkembangan otak. Di masa ini, perkembangan motorik pada anak juga mengalami perkembangan yang pesat hingga nyaris sempurna. Perkembangan motorik adalah perkembangan jasmaniah melalui kegiatan pusat saraf, urat saraf, dan otot yang terkoordinasi. Gerak tersebut berasal dari perkembangan refleks dan kegiatan yang telah ada sejak lahir (Suyadi, 2010 : 67). Perkembangan motorik ini beriringan dengan proses kematangan fisik anak. Dan kemampuan motorik ini merupakan hasil dari banyak faktor, yaitu perkembangan sistem saraf, kemampuan fisik yang memungkinkannya untuk bergerak, dan lingkungan yang mendukung perkembangan kemampuan motorik. Sistem motorik sendiri dibagi menjadi dua, yaitu motorik halus dan motorik kasar. Motorik halus merupakan kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil, koordinasi mata – tangan dan mengendalikan emosi pada anak. Saraf motorik halus ini dapat dilatih dan dikembangkan melalui kegiatan dan rangsangan secara rutin, seperti bermain puzzle, menyusun balok, memasukan benda ke dalam lubang sesuai dengan bentuknya, mewarnai, memotong, membentuk dengan tanah liat dan sebagainya. Manfaat dari perkembangan motorik halus anak adalah untuk mendukung perkembangan aspek bahasa, kognitif dan sosial emosional pada anak. Nantinya motorik halus merupakan sistem saraf yang mempengaruhi anak dalam melakukan kegiatan seperti membawa barang, mencuci tangan, membaca, menulis, bermain, dan kegiatan lainnya. Sedangkan motorik kasar merupakan kemampuan menggerakkan tubuh yang menggunakan otot-otot besar, sebagian besar atau seluruh anggota tubuh, dimana gerakan tubuh tersebut dipengaruhi oleh usia, berat badan dan perkembangan anak secara fisik. Saraf motorik kasar ini dapat dilatih atau dirangsang melalui kegiatan fisik

sesuai dengan tingkat umurnya. Sistem motorik kasar ini sangat bermanfaat dalam melatih keseimbangan tubuh anak, melenturkan otot, kelincahan gerak, serta sebagai alat untuk menunjang pertumbuhan jasmani yang kuat, sehat dan terampil pada anak. Nantinya perkembangan motorik kasar pada anak ini mempengaruhi anak dalam bergerak dan berolahraga sehingga membantu dalam pembentukan postur tubuh yang baik. (<http://paud.kemendikbud.co.id/memahamipendidikan-anak-usia-dini/> diakses 24/10/18).

Dalam perkembangan anak, keterampilan motorik memiliki dua fungsi utama yakni, untuk membantu anak dalam kemandirian dan membantu anak untuk diterima di lingkungan sosial. Membantu anak dalam kemandirian berarti anak dapat menjalankan kegiatan fisik tanpa bantuan orang lain. Sedangkan membantu anak untuk dapat diterima di lingkungan sosial berarti anak memiliki rasa percaya diri melakukan kegiatan fisik yang sama dengan anak seusianya. Sebaliknya, jika anak tidak mampu menguasai keterampilan motoriknya, anak cenderung akan tidak percaya diri dan mulai merasa kurang di terima di lingkungan sosial. Hal ini tentu akan mempengaruhi kondisi anak hingga besar dan juga mempengaruhi proses anak dalam belajar.

Fenomena yang banyak terjadi di masyarakat saat ini khususnya di Denpasar, masih banyak orang tua yang memiliki anak usia dini membiarkan anaknya bermain *gadget / smartphone* terlalu lama agar anak tidak rewel dan mengganggu kegiatan orang tua saat di rumah ataupun orang tua sendiri yang terlalu sibuk bermain *gadget / smartphone* sehingga tidak memperhatikan kegiatan anak dan membuat anak meniru kegiatan orang tua. Orang tua merasa anak sudah cukup mendapatkan pendidikan di sekolah atau tempat pendidikan anak lainnya. Padahal pembelajaran keterampilan motorik anak dapat dilakukan melalui tindakan sehari – hari orang tua. Oleh sebab itu, cara orang tua dalam mendidik anak di rumah pada usia ini menjadi sangat krusial. Dampak yang mungkin ditimbulkan akibat anak dibiarkan bermain *gadget* terlalu lama, yaitu anak menjadi malas, fisik anak menjadi lemah dan mudah sakit karena kurangnya bergerak, mudah emosi,

kurang bisa bersosialisasi, sulit berkonsentrasi dan menurun atau terlambatnya anak dalam memiliki kemampuan dasar sesuai umurnya. Anak yang terlalu sering bermain gadget, cenderung tidak banyak bergerak dan jarang bermain media pembelajaran yang mampu mengasah sistem motorik halus dan kasar yang dimiliki.

Media pembelajaran sendiri merupakan media yang digunakan guna menyampaikan pesan dalam pembelajaran agar pesan lebih mudah dimengerti, lebih menarik, serta lebih menyenangkan bagi anak. Sehingga dalam kasus ini, peranan ilmu Desain Komunikasi Visual untuk menciptakan media pembelajaran yang membantu peran orang tua dalam mengasah kemampuan motorik anak usia dini di dalam keluarga sangat dibutuhkan. Nantinya media tersebut dibuat berdasarkan pada unsur, prinsip, dan kriteria desain, sehingga akan terciptanya sebuah media yang efektif.

Berdasarkan latar belakang dan fokus masalah yang telah penulis kemukakan di atas, maka dapat dirumuskan suatu masalah yakni, media apa saja yang efektif sebagai sarana pembelajaran motorik anak usia dini di dalam keluarga, dan bagaimana merancang media komunikasi visual yang efektif sebagai sarana pembelajaran motorik anak usia dini di dalam keluarga?

## **METODE PENELITIAN**

Dalam hal ini, penulis menggunakan metode penelitian berupa wawancara, observasi, kuesioner, dokumentasi dan kepustakaan.

### **1). Wawancara.**

Menurut Sugiyono (2009:72) dalam buku Metode Penelitian Kualitatif Interdisipliner, wawancara adalah merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Penulis melakukan wawancara dengan dokter anak dr. IGA Trisna Windiani, SpA pada 24 April 2019.

### **2). Observasi.**

Menurut Satori (2009:105) dalam buku Metode Penelitian Kualitatif Interdisipliner, metode observasi adalah suatu pengamatan terhadap objek yang diteliti baik secara langsung maupun secara tidak langsung, untuk memperoleh data yang harus dikumpulkan dalam penelitian. Secara langsung artinya peneliti terjun kelapangan dan mengamatinya, adapun secara tidak langsung pengamatan melalui alat bantu baik audio, visual maupun audiovisual. Pada metode observasi, penulis secara langsung datang ke Dinas Kesehatan Pemerintah Kota Denpasar dan lokasi praktik dokter anak dr.

IGA Trisna Windiani, SpA, dengan mengamati keadaan sekitar, dan media komunikasi yang sudah ada sebelumnya, sehingga secara sistematis dapat dikumpulkan.

### **3). Kuesioner.**

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2013 : 199). Dalam hal ini, penulis memberikan kuesioner kepada orang tua di salah satu tk dan playgroup di daerah Denpasar.

### **4). Dokumentasi.**

Menurut Sugiyono (2008:82) dalam buku Metode Penelitian Kualitatif Interdisipliner, Dokumentasi adalah merupakan catatan peristiwa yang telah lalu. Dokumen dapat berbentuk tulisan, gambar, atau karya monumental dari seseorang lainnya. Penulis menggunakan metode dokumentasi untuk mendokumentasikan media – media yang berhubungan dengan permasalahan.

### **5). Kepustakaan.**

Studi kepustakaan berkaitan dengan kajian teoritis dan referensi lain yang berkaitan dengan nilai, budaya dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti, selain itu studi kepustakaan sangat penting dalam melakukan penelitian, hal ini dikarenakan penelitian tidak akan lepas dari literatur-literatur Ilmiah (Sugiyono,

2012:291). Penulis menggunakan metode kepustakaan dengan mengumpulkan buku – buku yang memiliki kaitan dengan permasalahan motorik pada anak dan desain komunikasi visual.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Konsep Perancangan**

Konsep media yang digunakan sebagai landasan dalam pembuatan sebuah desain nantinya agar media yang dirancang sesuai dengan fungsinya dan memenuhi kriteria desain. Dalam perancangan media pembelajaran ini digunakan konsep “*Fun Education*” dimana *Fun* memiliki arti menyenangkan dan *Education* berarti edukasi / pembelajaran. Sehingga dapat diartikan sebagai, pembelajaran yang menyenangkan namun tetap menghasilkan informasi yang dibutuhkan oleh target sasaran. Dalam pembuatan karya ini yaitu pada ke semua media pembelajaran yang dibuat menyenangkan dengan permainan yang sesuai dengan umur anak 2 – 4 tahun namun tetap menyelipkan pembelajaran didalamnya.

Gaya visual yang digunakan adalah kartunal. Dimana kartunal berasal dari kata kartun yang berarti penyederhanaan dari suatu objek secara visual atau dalam bentuk ilustrasi (Soeherman, 2007 : 2). Sehingga akhirnya, konsep dan gaya visual didapatkan dari penjaringan ide yang disesuaikan dengan target audience yaitu anak – anak usia dini. Karena dilihat dari sifat dan psikologisnya, anak cenderung lebih menyukai sesuatu yang berbentuk sederhana dan lucu. Sehingga nantinya di dapatkan konsep yang tidak hanya sederhana dan lucu pada penampilan visualnya, tetapi juga memiliki isi dan fungsi yang tepat sebagai media pembelajaran.

Tujuan yang diharapkan dari adanya media pembelajaran ini adalah para orang tua yang memiliki anak usia dini mengetahui dan mampu memberikan pembelajaran motorik yang sesuai dengan usia anak di dalam rumah. Sehingga nantinya diharapkan para orang tua bisa lebih memperhatikan pendidikan pada anaknya dan sedikit menjauhkan anaknya dari smartphone atau gadget lainnya yang memiliki

pengaruh kurang baik pada perkembangan anak.

Strategi media juga diperlukan agar media yang dibuat nantinya sesuai dengan target sasaran dan mampu menjadi media pembelajaran yang tepat kepada masyarakat khususnya para orang tua yang memiliki anak usia dini mengenai pembelajaran motorik anak di dalam keluarga.

### **Khalayak Sasaran**

#### 1). Demografis.

Di tinjau dari faktor demografi, media yang dirancang disesuaikan dan diperuntukkan untuk anak usia dini dan orangtua sebagai pendamping. Sehingga media yang dirancang sesuai dengan karakteristik dan kondisi anak – anak.

#### 2). Geografis.

Di tinjau dari faktor geografisnya, daerah yang dijadikan sebagai tempat penyampaian pesan kepada masyarakat adalah kota Denpasar, karena di kota Denpasar masyarakatnya sudah bergaya hidup modern. Media ini nantinya akan ditempatkan di rumah sakit maupun tempat fasilitas medis lainnya di kota Denpasar.

#### 3). Psikografis.

Di tinjau dari faktor psikografisnya, media yang dirancang di diharapkan dapat membantu para orang tua mengenai pembelajaran motorik pada anak usia dini, dan bagaimana penerapannya di dalam rumah sehingga media yang dibuat nantinya dirancang semenarik mungkin untuk anak dan orang tua.

#### 4). Behaviora.

Di tinjau dari faktor behavioranya, media yang menyangkut pengetahuan akan dibuat untuk para orang tua. Media dibuat dengan materi yang menarik dan mudah dipahami untuk meningkatkan edukasi mengenai pembelajaran motorik anak usia dini, dan bagaimana penerapannya di dalam rumah.

## Program Kreatif

Tema pesan yang akan disampaikan adalah menginformasikan kepada masyarakat khususnya para orang tua mengenai pentingnya dan bagaimana cara penerapan pembelajaran motorik anak usia dini di rumah, contoh pembelajaran yang ada, serta manfaat yang di dapatkan anak dari melakukan pembelajaran motorik yang tepat sejak usia dini.

Strategi penyampaian pesan dengan menampilkan ilustrasi digital kartun dalam media pembelajaran. Hal ini diharapkan mampu menarik minat dan perhatian masyarakat khususnya para orang tua dan anak.

Pesan visual mengarah pada informasi mengenai pembelajaran motorik anak usia dini dan bagaimana penerapannya di dalam keluarga, hingga manfaat yang di dapat dari melakukan pendidikan anak. Berikut adalah bentuk – bentuk dari pengarah pesan visual:

### 1). Moment Visual.

Moment yang ingin disampaikan atau di perlihatkan adalah kebutuhan mengenai pendidikan anak usia dini, sehingga memicu para orang tua agar mengetahui lebih jauh mengenai pembelajaran motorik anak usia dini hingga dapat menerapkannya di dalam keluarga.

### 2).Citra Visual.

Citra yang ingin disampaikan atau ditampilkan pada media adalah penggambaran yang memiliki kesan kartunal edukatif.

### 3). Tipe Huruf.

Huruf / tipografi yang digunakan merupakan jenis sans serif atau tidak berkait agar mudah di baca dan dimengerti.

### 4). Tone Warna.

Tone warna yang digunakan adalah warna – warna terang yang menimbulkan kesan ceria dan anak – anak. Warna – warna tersebut seperti warna biru muda, hijau, merah, kuning, hitam dan putih.

### 5). Layout.

Pada layout, digunakan berbagai jenis layout menyesuaikan dengan jenis media yang akan dibuat.

### 6). Gaya Visual.

Gaya visual yang digunakan pada media edukasi ini adalah gaya kartun. Dimana gaya ini lebih menonjolkan bentuk yang sederhana dan warna – warna yang cerah yang lekat dengan gaya anak – anak.

### 7). Model Ilustrasi.

Ilustrasi yang digunakan adalah ilustrasi modern inovatif, yang menghasilkan kartunal. Kartunal disini adalah gaya kartun yang ditujukan kepada anak dan orang tua.

## Penulisan Naskah

Pada media yang akan dibuat menggunakan teks diantaranya pada headline akan berisikan teks “Ayo Belajar” Kemudian pada bodycopy akan berisikan informasi yang ingin disampaikan seputar permainan dan pendidikan motorik anak usia dini.

## Pemilihan Media

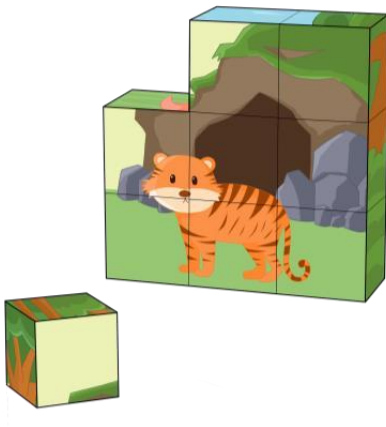
Pada pemilihan media, dikumpulkan beberapa daftar media yang akan digunakan sebaga hasil karya desain nantinya. Media – media komunikasi visual yang digunakan, yaitu :



**Gambar 1.** Lacing Board.  
(Sumber : firdaamalia, 2019)



**Gambar 2.** Packaging Lacing Board  
(Sumber: firdaamalia, 2019)



**Gambar 3.** Balok Puzzle  
(Sumber: firdaamalia, 2019)



**Gambar 4.** Packaging Balok Puzzle  
(Sumber: firdaamalia, 2019)



**Gambar 5.** Buku Pembelajaran  
(Sumber: firdaamalia, 2019)



**Gambar 6.** Totebag  
(Sumber: firdaamalia, 2019)



**Gambar 7.** Pin Button  
(Sumber: firdaamalia, 2019)



**Gambar 8.** X-Banner  
(Sumber: firdaamalia, 2019)



**Gambar 9.** Poster Digital  
(Sumber: firdaamalia, 2019)



**Gambar 10.** Katalog Karya  
(Sumber: firdaamalia, 2019)

## SIMPULAN

Berikut kesimpulan yang dapat diambil yakni:

- 1). Media yang dianggap efektif dalam kampanye ini yaitu, lacing board beserta packagingnya, buku pembelajaran, alok puzzle beserta packagingnya, tote bag, xbanner, poster digital dan pin. Semua media yang ada nantinya memberikan informasi yang sesuai yaitu menyenangkan namun edukatif. Sehingga masyarakat luas khususnya orang tua di Denpasar mengetahui bagaimana penerapan pembelajaran motorik anak usia dini di dalam keluarga agar nantinya bisa memberikan upaya pendidikan yang maksimal kepada anaknya.
- 2). Pada perancangan media yang efektif, digunakan konsep *fun education* dimana *fun* berarti senang dan *education* berarti pendidikan. Sehingga dibuat media pembelajaran yang menyenangkan namun

tetap memberikan pendidikan kepada anak. Pada tampilan ilustrasi digunakan gaya visual kartunal, dimana anak pada usia dini lebih menyukai tampilan ilustrasi seperti ini. Sehingga media yang dibuat edukatif, informatif dan sesuai dengan *target audience* yang dituju.

Adapun saran yang dapat diberikan, yaitu desainer hendaknya mampu memahami bagaimana target sasaran yang dituju, membuat desain yang sesuai dengan permasalahan dan tepat sasaran.

## DAFTAR PUSTAKA

Kaelan M.S. 2012. Metode Penelitian Kualitatif Interdisipliner. Yogyakarta : Paradigma.

Pujiriyanto,2005. Desain Grafis Komputer. Yogyakarta : Penerbit Andi.

Sugiyono. 2009. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung : Alfabeta.

Suyadi, 2010. Psikologi Belajar PAUD, Yogyakarta : PEDAGOGIA.

## DAFTAR RUJUKAN

<http://paud.kemendikbud.co.id/memahami-pendidikan-anak-usia-dini/> diakses 24/10/18