

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Menjadi orang tua baru pasti memiliki peran yang baru yaitu memberikan peran penting dalam proses pertumbuhan dan perkembangan anak. Sebagai orang tua perlu adanya kesadaran untuk memantau dan menstimulasi anak agar perkembangannya ideal. Perkembangan anak tidak akan muncul dengan sendirinya meskipun secara alamiah akan mengikuti perkembangan sesuai usianya. Karena bayi cenderung belum aktif sehingga kita sebagai orang tua wajib aktif dalam memberikan stimulasi (dorongan) kepada anak agar perkembangannya ideal. Semakin dini anak mendapat stimulasi maka semakin bagus pula perkembangan anak sesuai usianya [1].

Anak merupakan generasi penerus bangsa yang perlu mendapatkan perhatian khusus untuk mencapai perkembangan kognitif, sosial, dan emosional yang baik untuk masa depan. Periode emas atau *golden age period* merupakan periode kritis yang terjadi hanya satu kali dalam kehidupan anak karena pada masa ini sel otak siap untuk menerima stimulasi agar kecerdasan anak berkembang dengan baik. Periode emas terjadi pada 1.000 hari pertama sejak awal kehamilan sampai usia 2 tahun [2].

Sebuah hal yang mendasar dari penciptaan laporan dan perancangan project Tugas Akhir ini adalah adanya fenomena yang terjadi pada salah satu keluarga penulis (orang tua baru) yang masih kebingungan dengan tahap

perkembangan motorik anak dan juga sebagai pengetahuan pribadi penulis mengenai tahap perkembangan motorik anak sesuai usianya. Setelah ditelusuri, ternyata orang tua baru di lingkungan penulis juga mengalami hal yang serupa.

Berdasarkan riset yang sudah dilakukan oleh penulis melalui kuesioner kepada orang tua baru yang memiliki anak usia 0-24 bulan di Desa Karangwuluh Kecamatan Suradadi Kabupaten Tegal, terdapat 92% yang belum mengetahui perkembangan motorik anak dan 8% sisanya sudah mengetahuinya. Tingkat kepedulian orang tua terhadap perkembangan anak juga diteliti, terdapat 26% orang tua sangat peduli dan 74% lainnya kurang peduli dengan perkembangan anak. Dilihat dari data tersebut terdapat masalah yang timbul di tengah-tengah lingkungan masyarakat. Masih banyak orang tua yang belum paham dan mengetahui tahap-tahap perkembangan motorik anak.

Dengan demikian, penulis berupaya untuk memberikan akses kemudahan bagi para orang tua baru agar lebih mengetahui tahap-tahap perkembangan motorik anak. Penulis membuat rancangan *motion graphic* untuk mengedukasi tahap-tahap perkembangan motorik anak sesuai usianya dan berbagai cara untuk menstimulasinya.

*Motion graphic* ini dibuat sebagai media utama dalam mengedukasi masyarakat karena zaman sekarang media digital berbasis internet sudah menyebar luas yang dapat diakses kapan pun dan di manapun. Selain itu, saat

ini sudah eranya menggunakan media yang bergerak seperti *motion graphic*, tidak hanya media statis seperti brosur, pamflet, koran, dan lain-lain.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang di atas, ada sebuah permasalahan di lingkungan masyarakat yang harus diselesaikan antara lain:

1. Lebih dari sebagian orang tua kurang peduli dengan perkembangan anak.
2. Masih banyak orang tua baru yang belum mengetahui tahap-tahap perkembangan motorik pada anak.

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan topik penelitian yang diambil, rentan sekali penjelasan masalah yang kompleks. Oleh sebab itu, untuk menghindari melebarnya fokus penelitian ini, maka dibuat batasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya membahas tentang tahap-tahap perkembangan motorik anak usia 0-24 bulan dan cara menstimulasinya.
2. Penelitian ini hanya membahas tentang proses perancangan video *motion graphic* sebagai solusi permasalahan.
3. Target audiens dari penelitian ini adalah orang tua baru yang memiliki anak usia 0-24 bulan.

## **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang telah teridentifikasi, maka dibuatlah rumusan masalah yang dapat dikerucutkan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara merancang video *motion graphic* yang edukatif untuk orang tua baru?

2. Bagaimana cara menyampaikan video *motion graphic* untuk meningkatkan kepedulian orang tua baru terhadap perkembangan motorik anak?

### **1.5 Tujuan Perancangan**

Dibuatnya perancangan Tugas Akhir ini karena memiliki tujuan yang harus dicapai sebagai indikator keberhasilan penelitian yang dilaksanakan. Dengan demikian, berikut tujuan dari perancangan penelitian Tugas Akhir:

1. Membuat video *motion graphic* yang dapat mengedukasi orang tua baru tentang tahap-tahap perkembangan motorik anak.
2. Untuk meningkatkan kepedulian orang tua terhadap perkembangan motorik anak melalui video *motion graphic*.

### **1.6 Manfaat Perancangan**

Hasil yang diharapkan dari pembuatan perancangan Tugas Akhir adalah kebermanfaatannya dari project yang dibuat. Dengan demikian, berikut beberapa manfaat antara lain:

1. Manfaat Bagi Mahasiswa (Peneliti):
  - a. Mahasiswa dapat mengasah kemampuan dalam proses perancangan *motion graphic*.
  - b. Melalui perancangan ini, mahasiswa dapat mengetahui cara mengedukasi masyarakat awam.

## 2. Manfaat Bagi Masyarakat:

- a. Masyarakat Desa Karangwuluh mendapatkan pengetahuan baru tentang tahap-tahap perkembangan motorik anak dan cara menstimulasinya.
- b. Penggunaan bahasa dan visual yang mudah dipahami dalam video *motion graphic* dapat meningkatkan kepedulian orang tua baru terhadap perkembangan motorik anak.

## 3. Manfaat Produk bagi Akademis

Hasil project *motion graphic* ini diharapkan dapat menjadi masukan ilmu pengetahuan bagi Program Studi Desain Komunikasi Visual dan menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan Tugas Akhir yang berjudul Perancangan *Motion Graphic* sebagai Media Edukasi Perkembangan Motorik Anak untuk Orang Tua Baru di Desa Karangwuluh dapat diuraikan sebagai berikut:

#### BAB I: PENDAHULUAN

Bab I pendahuluan merupakan bagian awal dari sebuah laporan Tugas Akhir yang menjelaskan tentang gambaran permasalahan yang ditemukan di lingkungan sekitar. Pada bab ini berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, dan sistematika penulisan.

## BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab II ini berisi penelitian sejenis dan landasan teori. Penelitian sejenis membahas tentang penelitian-penelitian yang sudah ada sebelumnya untuk membandingkan kesamaan dan perbedaan dengan penelitian sekarang. Landasan teori digunakan untuk mendukung kebutuhan teori pada perancangan *motion graphic*.

## BAB III: METODE PENELITIAN

Bab III menguraikan secara rinci metode yang digunakan pada penelitian Tugas Akhir, meliputi waktu dan tempat penelitian, bahan penelitian, alat penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, dan kerangka berpikir.

## BAB IV: PERANCANGAN DAN DESAIN VISUAL

Pada bab IV ini akan disajikan data yang telah dikumpulkan selama penelitian berlangsung, penjelasan detail konsep dasar rancangan, proses perancangan produk, sampai hasil akhir *motion graphic*.

## BAB V: PENUTUP

Bab V penutup merupakan bagian akhir dari rangkaian sistematika penulisan laporan Tugas Akhir yang berisi simpulan hasil penelitian dan saran terkait bidang Desain Komunikasi Visual.