

“Saya menyatakan dan bertanggung jawab dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini adalah hasil karya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan masing-masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi ini sebagai karyanya, yang disertai dengan bukti-bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar Sarjana Desain saya beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut”.

Sukabumi, Agustus 2020

Yang membuat pernyataan,

Materai

RATU GIOFANIE RACHMAH SYAROFAH

16176057

Library Innovation Unit
LIU

Sebagai civitas akademik Universitas Nusa Putra, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Ratu Giofanie Rachmah Syarofah
NIM : 16176057
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenis karya : Tugas Akhir

Demi perkembangan ilmu pengetahuan, dengan ini saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Nusa Putra **Hak Bebas Royalti Noneklusif** (*Non-Exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul :
PUZZLE SEBAGAI MEDIA APLIKASI TIPOGRAFI VERNAKULAR
BERTEMAKAN BINATANG, BUAH-BUAHAN DAN SAYURAN (Media
Pengenalan Huruf Bagi Anak Usia 4-5 Tahun)

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak bebas royalti *Noneklusif* ini Universitas Nusa Putra berhak menyimpan, mengalih media/format, mengolah dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Sukabumi

Pada Tanggal : Agustus 2020

Yang Menyatakan

Materai

Ratu Giofanie Rachmah Syarofah

16176057

ABSTRACT

Puzzles were chosen as a solution to solve problems in the Early Childhood Education School (PAUD). A puzzle is a picture that is divided into pieces of a picture which aims to hone thinking power, practice patience, and get used to sharing skills. In addition, puzzle media can also be called educational games because it is not only for playing but also sharpening the brain and training between the speed of the mind and the hand. Therefore, puzzle media is expected to improve children's learning outcomes. Because of this, the authors conducted research using puzzle media to support learning, especially for ages (4-5 years) using vernacular typography with the theme of animal fruits and vegetables.

Keywords: *Puzzle, early childhood, typography, vernacular*



Library Innovation Unit
LIU

ABSTRAK

Puzzle dipilih sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan di Sekolah Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Puzzle adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi. Selain itu, media puzzle juga dapat disebut permainan edukasi karena tidak hanya untuk bermain tetapi juga mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tangan. Oleh karena itu, media puzzle diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar anak. Oleh karena hal tersebut penulis melakukan penelitian dengan menggunakan media puzzle untuk mendukung pembelajaran khususnya usia (4-5 tahun) dengan menggunakan tipografi vernakular dengan bertemakan hewan buah-buahan dan sayuran.

Kata Kunci: Puzzle, anak usia dini, tipografi, vernakular



Library Innovation Unit
LIU

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada dasarnya pengertian pendidikan (UU SISDIKNAS No.20 Tahun 2003) adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang. Maka dari itu pendidikan sangat dibutuhkan bagi semua masyarakat, sudah banyak pendidikan sekolah yang memberikan pengajaran, bimbingan dan pembelajaran. Seperti, PAUD, TK, SD, SMP/Mts, SMA/MA.

Pendidikan yaitu, tuntutan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan yaitu menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya. (Ki Hajar Dewantara)

Sekolah adalah sistem interaksi sosial suatu organisasi keseluruhan, terdiri atas interaksi pribadi terkait bersama dalam suatu hubungan organik (Wayne dalam buku Soebagjo Atmodiwiro, 2000 hlm 37). Sedangkan berdasarkan UU No.2 tahun 1989 sekolah adalah satuan pendidikan yang berjenjang dan berkesinambungan untuk menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar.

Sekolah adalah suatu lembaga atau tempat untuk belajar seperti membaca, menulis dan belajar untuk berperilaku yang baik. Sekolah juga merupakan bagian integral dari suatu masyarakat pada masa sekarang. Sekolah juga merupakan lingkungan kedua tempat anak-anak berlatih dan menumbuhkan kepribadiannya.

Menurut Zanti Arbi dalam buku Made Pidarta, 1997 (hlm 171). Pada Tanggal 16 Mei 2005 diterbitkan peraturan pemerintah (PP) nomor 19 tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan. Dengan PP 19/2005 itu, semua sekolah di Indonesia diarahkan dapat menyelenggarakan pendidikan yang memenuhi standar nasional. Pendidikan standar wajib dilakukan oleh sekolah-sekolah di Indonesia.

UU No.2 tahun 2003 Bab IV pasal 13 ayat 1 berbunyi, 'jalur pendidikan terdiri atas pendidikan formal, nonformal dan informal yang dapat saling melengkapi dan memperkaya'. Pendidikan formal meliputi pendidikan dasar seperti SD, SMP/Mts, pendidikan menengah seperti SMA/SMK/MA, pendidikan tinggi seperti Universitas, Institut dan Sekolah Tinggi.

Pendidikan informal terdapat dalam pasal 27 ayat 1 disebutkan bahwa 'kegiatan pendidikan informal yang dilakukan oleh keluarga dan lingkungan kegiatan belajar secara mandiri'. Pendidikan nonformal adalah kegiatan pendidikan yang berfungsi mengembangkan potensinya meliputi kecakapan hidup, seperti pendidikan anak usia dini, salah satunya belajar membaca, menulis dan berhitung atau sering disebut juga dengan '**calistung**'.

Calistung merupakan salah satu cara belajar anak untuk mengembangkan potensinya, Calistung singkatan dari baca menulis dan berhitung, Direktur Jendral Pendidikan Anak Usia dini (PAUD) dan Pendidikan Masyarakat Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Harris Iskandar mengatakan memberikan materi calistung pada anak-anak usia dini akan membuat semangat belajar memudar.

Hal itu akan berdampak lebih panjang seiring berjalan usia si kecil. Harris merujuk pada sebuah riset yang dilakukan Institusi di Amerika Serikat terkait *fade Out Effect* pada anak usia dini yang diberikan calistung. Menurutnya, ada hasil yang signifikan terkait anak usia dini yang di berikan materi calistung dan tidak diberikan.

Maka dari itu PAUD merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun. Salah satu upaya dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pentingnya PAUD untuk pengembangan sosial dan emosional anak, PAUD juga berguna untuk mengasah pengembangan kognitif pada anak. Anak-anak akan belajar tentang cara dasar berpikir lewat dengan bermain. Melalui permainan, anak-anak akan belajar tentang *Problem Solving*, bersosialisasi dan pelajaran-pelajaran dasar lainnya. Anak-anak pun akan lebih mudah menerima pemahaman yang diberikan. PAUD juga membuat anak-anak berkembang dengan kepribadian sosial dan bisa menjalin pertemanan dengan lebih baik. Cara belajar anak-anak PAUD salah satunya dengan cara mengenalkan huruf (Tipografi).

Tipografi adalah suatu kesenian dan teknik memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebaran pada ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan tertentu, guna kenyamanan membaca semaksimal mungkin. Dalam desain komunikasi visual tipografi dikatakan sebagai '*Visual Language*', yang berarti bahasa yang dapat dilihat. Tipografi adalah salah satu sarana untuk menterjemahkan kata-kata yang terucap ke halaman yang dapat dibaca. Yang dikutip dalam Buku Tipografi dalam Desain Komunikasi Visual (karya Wijaya dan Priscila Yunita).

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis memilih untuk membuat suatu karya inovasi media belajar anak usia dini yang memperkenalkan huruf-huruf dasar yang dibuat dalam bentuk sebuah *puzzle* yang diberi aksent/hiasan seni/*art* yang digambar pada *puzzle* huruf tersebut menjadi sebuah kata, yang sesuai dengan judul laporan Tugas Akhir : **“Puzzle Sebagai Media Aplikasi Tipografi Vernakular Bertemakan Binatang, Buah-Buahan dan Sayuran”**.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana konsep tipografi vernakular bertema binatang, buah-buahan dan sayuran?
1. Bagaimana visualisasi tipografi vernakular bertema binatang, buah-buahan dan sayuran?
2. Bagaimana analisis visual tipografi vernakular bertema binatang, buah-buahan dan sayuran?

1.3 Batasan Masalah

1. Penelitian ini ditunjukkan pada anak usia dini (4-5 tahun) di sekolah Taman Kanak-Kanak/ PAUD
2. Tipografi vernakular bertema binatang, buah-buahan dan sayuran

1.4 Tujuan Penciptaan

Tujuan dibuatnya *Puzzle* sebagai media aplikasi tipografi vernakular bertemakan binatang, buah-buahan dan sayuran tersebut, sebagai wadah pembelajaran kepada anak usia dini (4-5 tahun) agar lebih mengenal huruf sekaligus pengenalan berbagai jenis binatang, buah-buahan dan sayuran melalui tipografi vernakular.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Bagi Penulis

Melalui Tipografi vernakular bertemakan binatang, buah-buahan dan sayuran menciptakan media belajar untuk anak usia dini, penulis dapat menambah wawasan dalam teori dan aplikasi Desain Komunikasi Visual (DKV), berupa tipografi, ilustrasi, dan elemen-elemen desain.

2. Manfaat untuk lembaga/kampus

Semoga dengan adanya Tugas Akhir, dengan judul *Puzzle Sebagai Media Aplikasi Tipografi Vernakular Bertemakan Binatang, Buah-buahan dan Sayuran* dapat bermanfaat untuk pihak lembaga sebagai sarana belajar mengenai Tipografi Vernakular.

3. Manfaat Untuk Masyarakat

Dapat memfasilitasi masyarakat dalam ruang lingkup pendidikan untuk menangani media belajar anak usia dini (4-5 tahun) dengan cara metode pembelajaran pendidikan pengenalan huruf bertamkan binatang, buah-buahan dan sayuran.

4. Manfaat Untuk Mahasiswa

Hasil dari penelitian ini, memberikan referensi dalam meningkatkan kualitas penciptaan suatu media belajar anak usia dini, serta lembaga

dapat mendukung mahasiswa untuk menciptakan media belajar yang bermanfaat.

1.6 Sistematika Penulisan

1. BAB I/PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah yang mendasari pentingnya diadakan penelitian, perumusan masalah, tujuan penciptaan, manfaat penelitian yang diharapkan, metode penciptaan serta sistematika penelitian.

2. BAB II/PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang pendidikan formal, informal dan nonformal, problematika pendidikan, media belajar pendidikan (*puzzle*), teori desain, unsur-unsur desain, prinsip desain, pengertian desain komunikasi visual, sejarah desain, elemen desain dan tipografi, sejarah tipografi.

3. BAB III/METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang metode penelitian, konsep (design, study bentuk), teroris (deskripsi visual dan analisis visual) proses penciptaan, karya, hasil evaluasi dari proses pembuatan *puzzle* sebagai media belajar anak usia 4-5 tahun.

4. BAB IV/ ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang analisis visual dan pembahasan.

5. BAB V/ PENUTUP

Bab ini menjelaskan kesimpulan dan saran.



Library Innovation Unit

L I U