

## PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL PUZZLE “PUZZLISTER” SEBAGAI ALAT PERAGA PEMBENTUK KARAKTER ANAK USIA DINI

Dzuha Hening Yanuarsari<sup>1)</sup>, Lisa Mardiana<sup>2)</sup>, Mutia Rahmi Pratiwi<sup>3)</sup>

<sup>1), 2), 3)</sup> Universitas Dian Nuswantoro Semarang

dzuha.yanuarsari@dsn.dinus.ac.id, lisa.mardiana@dsn.dinus.ac.id, mutia.rahmi.pratiwi@dsn.dinus.ac.id

### ABSTRAK

Angka jumlah kasus Anak Berhadapan Hukum di Indonesia semakin meningkat sejak tahun 2011-2019 dan lebih tinggi daripada laporan anak yang terjerat masalah kesehatan (narkoba), pornografi, cybercrime dan sebagainya. Hal ini mengindikasikan terdapat masalah terhadap pendidikan anak usia dini. Pendidikan anak usia dini mampu menjadi bekal penting pada anak untuk bersosialisasi dan beraktifitas di masa mendatang. Pendidikan usia dini dalam pembentukan karakter anak mampu mengarahkan mereka pada kegiatan yang positif dan mampu memfilter kegiatan negatif yang tidak baik untuk diri anak dan lingkungan. Jalinan komunikasi interpersonal antara orangtua dan anak yang baik mampu mengurangi resiko negatif terhadap sikap dan adab yang dibawa oleh anak dimasa depan. Kurangnya kesadaran masyarakat utamanya orangtua dalam mendidik karakter anak sejak dini merupakan salah satu kendala pembangunan karakter anak di Indonesia. Pada sisi lain, ketidakmampuan anak dalam memilah hal yang baik dan buruk, kebiasaan menelan informasi secara mentah dan ketidakmampuan mengembangkan daya pikir secara lebih jauh dibandingkan orang dewasa juga menjadi penyebab anak dapat melakukan hal negatif dan kemudian berurusan dengan hukum. Tujuan dibuatnya media edukasi yang mampu mempermudah orangtua dalam menyampaikan konsep pendidikan karakter yang baik pada anak. Kontek visual dirasa mampu memberikan pendekatan yang halus kepada anak sehingga tidak merasa bosan karena selama ini kontek pendidikan karakter banyak disampaikan secara verbal. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif-kualitatif. Metode perancangan yang digunakan menggunakan metode desain modern. Metode desain modern mengacu pada empat tahapan yakni identifikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Luaran hasil yang ditawarkan pada penelitian ini berbentuk permainan puzzle “PUZZLISTER” yang ditujukan untuk anak dalam kontek pembangunan karakter positif pada anak sejak dini.

**Kata Kunci :** komunikasi interpersonal, media edukasi anak, pendidikan karakter, permainan puzzle

## 1. PENDAHULUAN

Bekal pendidikan yang baik bagi seorang anak merupakan bagian dari hak yang didapatkan dari orangtua dalam proses pengasuhan yang berpengaruh pada tumbuh kembang anak sesuai dengan potensi yang dimiliki. Bekal pendidikan tersebut yang akan meningkatkan potensi dan tumbuh kembang utamanya pada karakter anak. Lingkungan keluarga merupakan pusat pendidikan yang pertama, pendidikan pada lingkup keluarga berpotensi sangat strategis dalam memberikan pendidikan ke arah budi pekerti atau kepribadian, kecerdasan serta persiapan hidup dalam lingkup masyarakat (Pratiwi, 2019). Orangtua menjadi figur contoh yang dianut oleh anak pada usia dini. Notoatmojo dalam (S.Sitio et al., 2020) menuliskan bahwa pengetahuan orangtua memiliki peran sebagai edukator dan motivator bagi anak. Orangtua yang memiliki pengetahuan baik dapat memiliki peluang dalam pencegahan anak secara dini dengan memberitahukan hal apa saja yang seharusnya dilakukan pada anak dan apa saja hal yang harus dihindari. Khususnya pada anak usia dini merupakan anak yang ada dalam fase *golden age period*, dimana perkembangan otak anak akan mencapai prosentase 80% dengan pertumbuhan sel otak 100-200 milyar, sehingga masa keemasan ini seluruh potensi yang dimiliki oleh anak harus dikembangkan sebaik mungkin. Masa ini merupakan waktu yang tepat dalam menanamkan nilai-nilai karakter berupa kebaikan yang bertujuan dalam membentuk pribadi anak yang positif (Rihlah et al., 2020). Penguatan pada penanaman karakter juga konsep diri pada anak akan menjadi pondasi bagi anak dalam membentuk perlindungan diri pada pengaruh negatif dari luar seperti tindak kekerasan dan kriminalitas. Anak yang memiliki karakter dan konsep diri yang kuat pada tataran internal akan lebih memiliki pendirian pribadi yang teguh serta kuat dalam menanggapi pengaruh negatif dari lingkungan luar (Yanuarsari & Pratiwi, 2021).

Komisi Perlindungan Anak di Indonesia (KPAI) sejauh ini menerima pengaduan kasus Anak Berhadapan Hukum (ABH) sebanyak 1.434 kasus sepanjang tahun 2018. Meskipun peningkatannya tidak terlalu signifikan dibandingkan tahun 2017 yang terdata sebanyak 1.403 kasus namun secara general masih

dikatakan angka tertinggi pada kasus-kasus yang di *highlight* oleh KPAI. Riset yang dilakukan oleh KPAI pada 15 lapas anak yang ada di Indonesia, faktor pendorong anak berurusan dengan hukum atau tindak kriminalitas dipengaruhi oleh pergaulan, media sosial dan kebebasan yang berlebih (Kompas.com, 2019). Pemerhati seputar anak di Indonesia yakni Seto Mulyadi dalam (Sulaiman & Halidi, 2019) menyebutkan bahwa banyak faktor yang bisa membuat anak menjadi pelaku kekerasan sampai pencabulan, dalam hal ini peranan orangtua sangat dominan dan bahkan bisa dibilang menjadi penentu. Hal yang perlu untuk menjadi perhatian pada orangtua dan menjadi pemakluman ketika membimbing dan mendidik anak di rumah yakni menciptakan kenyamanan bagi anak, memberikan apresiasi pada anak, komunikasi yang harmonis dan partisipasi orangtua (Setiawati, 2021). Hal ini yang menjadi titik balik dasar dari data yang dilansir oleh (UNICEF, 2020) menyebutkan bahwa, masih terdapat keterbatasan dan rendahnya kesadaran orangtua dalam partisipasi pada perkembangan anak usia dini, terdapat pula keterbatasan layanan di daerah terpencil, tenaga terlatih yang juga terbatas dan juga keterbatasan pada pendanaan. Meskipun Pemerintah dan LSM (Lembaga Swadaya Masyarakat) di Indonesia telah mengembangkan banyak program (biasanya dijalankan pada tingkat pedesaan), jangkauan program-program ini masih sangat terbatas bahkan tidak ada payung kebijakan pengasuhan bagi anak pada tingkat nasional. Dibutuhkan kesadaran dan perhatian orangtua yang baik untuk membawa anak pada arah yang positif. Dibutuhkan pula upaya dalam mencegah Anak Berurusan Hukum (ABH) dengan memupuk dari sejak dini pendidikan karakter yang positif yang dimulai dari lingkup tataran internal lingkungannya.

Pada masa pandemi Covid-19 ini orangtua dituntut untuk berperan aktif dalam pembelajaran daring. Pemahaman orangtua dalam mengikuti peraturan yang dibuat oleh Pemerintah salah satunya melalui kegiatan belajar dirumah dalam bentuk daring dengan tujuan menekan angka penyebaran virus Covid-19 sangatlah penting. Perlu dipikirkan pula strategi kreatif utamanya dalam wujud media kreatif untuk mengembangkan dan mengarahkan sikap dan karakter positif anak berkaitan dengan

konsep diri anak utamanya pada masa Pandemi Covid-19 ini. Salah satu konteks strategi kreatif yang bisa diterapkan dalam pendidikan dan pengembangan karakter anak bisa diterapkan lewat media permainan atau alat permainan edukatif sebagai alat peraga pembentuk karakter anak. Melalui Alat Permainan Edukatif (APE) anak-anak dapat melewati tahap perkembangan yang baik untuk dapat mengoptimalkan perkembangan emosi dan kemampuan motorik halus yang salah satunya bisa didapatkan lewat permainan *Puzzle*. Menurut Mutiah dalam (Abristiana et al., 2020) menyebutkan bahwa permainan *puzzle* memiliki manfaat antara lain yakni meningkatkan kemampuan kognitif anak, meningkatkan ketrampilan motorik halus, melatih kemampuan dalam nalar serta daya ingat juga konsentrasi, melatih dalam kesabaran, memperoleh pengetahuan dari materi yang disajikan pada permainan *puzzle*, dan yang terakhir adalah melatih ketrampilan sosial anak. Beberapa konteks manfaat tersebut dapat kita jadikan panduan dalam mengembangkan dan meningkatkan pendidikan karakter anak yang disisipkan pada materi permainan.

Mengingat perkembangan teknologi sekarang pada tahun 2021 telah bermunculan juga banyak metode dalam menerapkan pengajaran atau pendidikan kepada anak. Salah satu metode yang bermanfaat dalam penanganan psikologis anak juga mengarahkan tumbuh kembang anak kearah positif yakni menggunakan konsep *self affirmation*. Konsep *self affirmation* merupakan konsep afirmasi diri dimana mengarahkan diri pada afirmasi positif yakni mengucapkan kalimat positif yang ditujukan pada diri sendiri maupun orang lain yang jika diterapkan dan dilakukan berulang pada anak akan membuat anak termotivasi untuk melakukan hal tersebut, meningkatkan percaya diri, menumbuhkan pikiran yang positif pada anak, memunculkan hal-hal baik dalam diri anak, anak jadi mudah lebih bersyukur, mengurangi energi negatif yang muncul dalam diri serta badan jadi lebih sehat dan meminimalisir stress (Zurich.co.id, 2020). Metode tersebut bisa dijadikan materi yang bisa dikolaborasikan dengan teori mengenai konsep diri dimensi internal pada anak. Menurut Fitts dalam (Wirman et al., 2021) konsep diri seseorang memiliki aspek yang dibagi menjadi dua dimensi yakni dimensi

internal (*identity self, behavioral self, dan judging self*) dan eksternal (*physical self, moral-ethical self, personal self, family self dan sosial self*). Adapun dalam penelitian ini setelah dilakukan analisis, konsep diri yang diambil adalah pada tataran internal khususnya pada tataran *Judging Self* yakni perancangan pada konsep diri sub dimensinya yakni *Self Esteem* dan *Self Confidence*. Perancangan ini akan dirancang menggunakan gabungan dua konsep tersebut yakni konsep *Self Affirmation* dan konsep diri pada tataran internal pada dimensi *Judging Self*. Perancangan pada permainan ini sendiri menggunakan metode desain modern yang meliputi identifikasi, analisis, sintesis dan evaluasi.

Berdasarkan pemaparan latar belakang permasalahan dan konsep strategi kreatif yang akan diterapkan, maka media permainan edukasi yang akan dibuat berupa permainan *puzzle* dengan nama “PUZZLITER” yang diciptakan dengan tujuan mengembangkan pendidikan karakter pada anak, memberikan media permainan edukasi kreatif sebagai pendamping orangtua dalam memberikan materi pendidikan karakter diri pada anak dalam bentuk alat peraga berupa media permainan edukatif bergenre *puzzle*. Selain itu mengarahkan anak pada karakter positif sehingga dimasa yang akan datang masalah mengenai Anak Berurusan Hukum (ABH) di Indonesia tidak mengalami peningkatan dan akan semakin berkurang.

## 2. METODE

Pada bagian metode penelitian ini menggunakan pendekatan teori konsep *Self Affirmation* dan teori konsep diri pada tataran dimensi internal dari Fitts (1971) yakni pada tataran dimensi internal *Judging Self* yang didalamnya terdapat dua sub bagian yakni *Self Esteem* dan *Self Confidence*. Dua pendekatan ini dikombinasikan dalam perancangan dari segi konsep materi yang digusung pada media permainan edukasi yakni *puzzle* “PUZZLISTER” sebagai alat peraga pembentuk karakter anak usia dini. Ruang lingkup atau objek pada penelitian ini yakni seputar perancangan media permainan edukatif dalam wujud alat peraga permainan *puzzle*.

Metode penelitian pada perancangan ini disusun menggunakan metode deskriptif

kualitatif yang akan dijabarkan dalam konteks yang terstruktur. Metode penelitian deskriptif kualitatif digunakan pada penelitian ini dengan tujuan untuk menguraikan informasi yang sifatnya kualitatif dan juga menggambarkan dengan jelas permasalahan yang diteliti. Penelitian ini banyak digunakan untuk menganalisis aktivitas juga fenomena sosial yang ada di masyarakat (Imanulloh, 2020). Lebih tepatnya penelitian ini banyak digunakan pada penelitian yang bersifat humaniora. Fokus penelitian ini adalah bagaimana membuat media permainan edukasi berupa alat peraga yakni PUZZLISTER yang dapat digunakan sebagai alat peraga pembentuk karakter anak usia dini. Fokus tujuan penelitian ini adalah menerapkan konsep materi yang dapat mengarah pada pengembangan karakter anak yang positif. Perancangan dalam wujud karya berupa alat peraga ini menggunakan bahan cetak digital dari kertas ivory yang tebal dikombinasikan dengan kertas karton yang tebal juga untuk menghasilkan alat peraga berupa media permainan edukasi *puzzle* yang kokok dan kuat dan tidak mudah rusak namun gampang untuk *dicutting* sesuai dengan pola *puzzle*.

Teknik pengumpulan data dilakukan dalam dua teknik yakni sebagai berikut:

#### 1. Data Primer

##### a. Wawancara Narasumber

Wawancara dilakukan terhadap psikolog anak yang ada di kota Semarang yakni Ibu Maria Wening S. Handayani, M.Psi. Beberapa data yang diambil kaitannya yakni berupa latar belakang persoalan mengenai perkembangan karakter anak dimana ditemukan perkembangan karakter anak dipengaruhi oleh lingkungan dan pendidikan internal yakni orangtua. Dalam konteks pendidikan internal dipengaruhi oleh erat tidaknya komunikasi interpersonal antara orangtua dengan anak dan bagaimana orangtua mentransfer *value* ilmu yang akan disampaikan kepada anak. Pemberian materi secara berulang dirasa tepat untuk mentransfer ilmu. Orangtua juga harus paham terhadap perannya sehingga anak dapat menterjemahkan dengan mudah perbedaan peran ayah

dengan peran ibu. Kemudian transfer ilmu atau materi pembelajaran yang diberikan kepada anak akan lebih mudah dipahami jika disampaikan dalam konteks visual.

##### b. Observasi dan Studi Lapangan

Studi observasi yang dilakukan dalam penelitian ini yakni berupa pengamatan terhadap konsep komunikasi interpersonal antara orangtua dengan anak dalam rangka pengembangan karakter anak. Observasi disertai wawancara terhadap orangtua dilakukan untuk mengetahui seberapa besar peran orangtua dalam pola asuh pada pengembangan karakter diri anak. Hasilnya menunjukkan 4 dari 5 orangtua belum sepenuhnya paham terhadap nilai dan konsep pengembangan karakter anak yang harus ditanamkan sejak dini.

#### 2. Data Sekunder

##### a. Studi Literatur

Studi literatur yang dilakukan pada penelitian ini yakni mulai dari jurnal hingga harian surat kabar online dimana diperoleh beberapa data terkait latar belakang permasalahan yakni pembentukan karakter anak kearah positif maupun negatif dipengaruhi oleh pergaulan, media sosial dan ditentukan oleh peran juga kesadaran orangtua. Beberapa literatur sebagai landasan perancangan yakni media yang akan digunakan juga dipakai.

##### b. Studi Reverensi Visual

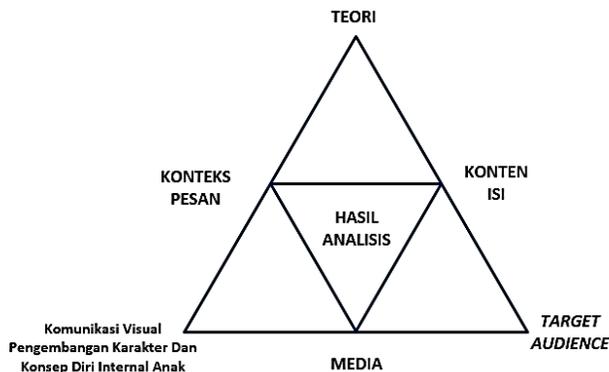
Studi visual yang akan digunakan sebagai acuan perancangan sebagai langkah awal dalam perancangan penelitian yang diangkat. Gambar 1,2. Menunjukkan referensi visual yang dijadikan acuan dalam perancangan penelitian ini. Gambar referensi visual diambil dari website Inti Prima Karya Offset Printing. Studi visual ini bermanfaat dalam menentukan konsep perancangan dalam penciptaan karya.



Gambar 1.2. Studi referensi visual alat peraga berupa permainan *puzzle*.

Sumber: <https://www.ipk.co.id/cetak-puzzle/>

Setelah dilakukan pengumpulan data, tahap berikutnya adalah mengaplikasikan metode yang akan digunakan dalam perancangan. Perancangan alat peraga berupa permainan *puzzle* ini secara universal mengacu pada konsep triadik berfikir dalam konteks desain komunikasi visual dari Sumbo Tinarbuko yang dipakai sebagai acuan dalam memetakan proses perancangan kedalam struktur yang sistemis. Konsep triadik berfikir ini digunakan sebagai dasar dalam mengendalikan perancangan agar tersusun secara proporsional dengan memberikan tekanan pada koneksi melalui pendekatan teori (Tinarbuko, 2021).



Gambar 3. Konsep Triadik Berpikir Desain Komunikasi Visual

Sumber: Sumbo Tinarbuko

Metode analisis dalam konsep perancangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada metode desain modern yang terdiri dari empat tahapan yakni, identifikasi, analisis, sintesis dan evaluasi (Fadly, 2019). Penggunaan metode desain modern tersebut dilakukan dengan pertimbangan yakni keempat tahapan tersebut dirasa cocok dalam memberikan kemudahan dalam analisis struktur dan penciptaan konsep perancangan alat peraga berupa permainan

*puzzle*.

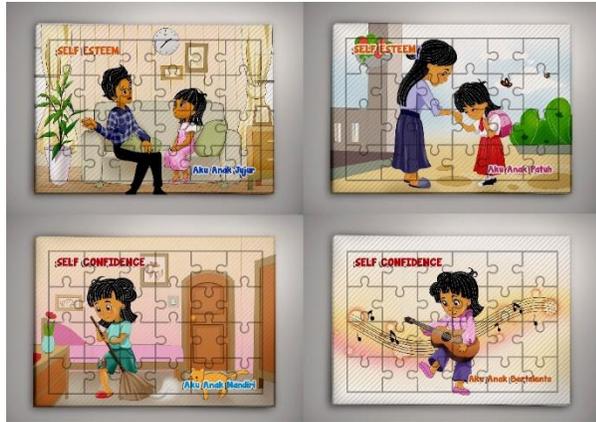
### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1. Hasil

Hasil dari penelitian ini yakni berupa penciptaan karya dalam bentuk alat peraga berupa media permainan edukasi *puzzle* yang diberi nama “PUZZLISTER”. Pada permainan ini menggusung teori dari Fitts (1965) yang didalamnya memuat berbagai aspek dimensi internal dari teori konsep diri. Dimensi internal tersebut antara lain adalah sebagai berikut:

1. Diri Identitas (*Self Identity*)
2. Diri Pelaku (*Behavior Self*)
3. Diri Penilai (*Judging Self*)
  - a. *Self Esteem*
  - b. *Self Confidence*

Dari ketiga konsep diri tersebut kemudian diambil salah satu dan dikembangkan pada sub bagian yakni Diri Penerima (*Judging Self*) yang didalamnya memuat sub bab *self esteem* dan *self confidence*. Pada sub bagian ini penulis angkat didasarkan pada analisis setelah melakukan wawancara dengan psikolog anak dan masalah yang dihadapi oleh orangtua serta isu-isu faktual terkait dengan masalah seputar anak. Pada konteks *self esteem* misalnya menggusung materi yang menggambarkan peran orangtua dan *self confidence* menggambarkan peran anak. Keduanya merupakan kombinasi materi yang bermuatan positif yang dirasa mampu mentransfer pengetahuan bagi anak yang mampu mengarahkan pengembangan karakter mereka kearah yang positif. Teori konsep diri tersebut kemudian dikombinasikan lagi untuk dirancang kedalam bentuk media yang sesuai untuk anak. Mengingat penanaman karakter dari hasil wawancara kepada psikolog disampaikan bahwa anak akan lebih paham terhadap materi dengan konteks visual dan disampaikan secara berulang, maka diputuskan media yang digunakan untuk menyampaikan materi tersebut adalah berupa alat peraga yakni permainan *puzzle* dengan nama “PUZZLISTER”.



Gambar 4. Hasil Jadi Perancangan *Puzzle* “PUZZLISTER”  
Sumber: Dzuha Hening Yanuarsari

### 3.2. Pembahasan

Tahapan pembahasan dalam penelitian ini dianalisis menggunakan metode desain modern yang dijawabarkan secara deskriptif-kualitatif sebagai berikut:

#### 3.1. Identifikasi

Identifikasi dimulai dengan melakukan pengamatan terhadap isu-isu faktual yang terjadi di masyarakat mulai dari banyaknya kasus Anak Berhadapan Hukum (ABH) yang terjadi mulai dari tindak kriminalitas hingga kekerasan seksual yang terjadi pada anak. Kemudian juga dilakukan wawancara terhadap narasumber yakni psikolog anak dan objek penelitian yakni orangtua dan anak. Dari riset berupa wawancara terhadap keduanya ditemukan identifikasi permasalahan yang terdapat pada pendidikan pengembangan karakter diri pada anak kaitannya terhadap pembentukan konsep diri positif yang dilakukan sejak dini dari ranah internal yakni peran dan kesadaran orangtua di Indonesia dalam mentransfer nilai-nilai positif dalam pengembangan karakter diri pada anak. Jalinan dan nilai komunikasi interpersonal antara anak dengan orangtua menjadi penentu dalam pengembangan karakter diri anak dimasa depan. Segmentasi pengguna primer pada perancangan ini ditujukan pada anak usia 3-5 tahun yang berada pada fase awal anak kecil. Pada fase ini merupakan fase kebutuhan terbesar anak terhadap peran

seluruh anggota keluarga dalam masa pertumbuhan mereka. Pada fase ini anak mengalami krisis emosi yang dirasakan berupa bentuk inisiatif versus rasa bersalah, pada tahapan ini anak belajar mengenai apa saja yang boleh dilakukan dan apa saja yang tidak boleh dilakukan juga mencoba mengerjakan segala sesuatunya secara mandiri (Hung, 2021). Adapun segmentasi pengguna pada perancangan penelitian ini yakni sebagai berikut:

- a. *Demografi* : anak-anak pada rentang usia 3-5 tahun yang tengah pada fase perkembangan diri untuk mengidentifikasi apa yang baik dan buruk juga fase terbesar kebutuhan terhadap peran anggota keluarga dalam pengembangan diri.
- b. *Geografi*: Anak-anak yang tinggal dalam lingkup wilayah Indonesia.
- c. *Psikografi*: Anak-Anak dengan kebutuhan dalam pendidikan pengembangan karakter dan konsep diri.
- d. *Behaviore*: Anak yang menyukai belajar sekaligus bermain.

Sedangkan segmentasi pengguna sekunder ditujukan pada orangtua selaku pendamping dalam penggunaan alat peraga “PUZZLISTER” ini. Permainan ini memerlukan pendampingan orangtua untuk mengarahkan dan memberikan deskripsi secara rinci dan jelas terkait materi pengembangan karakter dan konsep diri kearah yang positif.

#### 3.2. Analisis

Tahapan ini dilakukan analisis menggunakan pendekatan konsep triadik berpikir secara Desain Komunikasi Visual dari Sumbo Tinarbuko. Untuk lebih jelasnya, berikut bedah analisis dari perancangan media edukasi permainan “PUZZLISTER” :

- a. **Penentuan Konteks Perancangan PERMASALAHAN + TEORI = KONTEKS PESAN**

Konteks pesan pada penelitian ini menggunakan acuan yakni teori triadik DKV yang didapatkan melalui proses kombinasi antara permasalahan dengan teori. Identifikasi permasalahan berupa rendahnya tingkat kesadaran orangtua terhadap pendidikan karakter anak akan dipadukan dengan teori-teori yang mendukung pada solusi permasalahan. Analisis dilakukan dengan tujuan menentukan konteks pesan yang tepat setelah dibedah menggunakan teori-teori yang relevan sehingga menghasilkan kombinasi konteks pesan yang tepat untuk menyelesaikan rumusan masalah yang sudah dijabarkan.

Untuk memperoleh konteks pesan yang tepat maka dilakukan analisis menggunakan 5W+1H (What, Who, When, Why, dan How) sebagai berikut:

#### 1. What (Apa)

Apa pesan yang akan disampaikan dalam perancangan permainan edukasi “PUZZLISTER”? Permainan ini akan menyampaikan materi edukasi dengan tema pengembangan karakter dan konsep diri pada anak ke arah yang positif. Pada perancangan permainan edukasi ini menyampaikan sub dimensi internal yang ada pada konsep diri yang diadaptasi dari teori Fitts (1965) dalam (Psikologi, 2018) dimana pada poin dimensi internal ketiga yakni diri sebagai penilai (*Judging Self*) dengan pertimbangan pada materi ini dapat menyampaikan nilai yang mampu berperan menanamkan pada diri anak mengenai penerimaan diri dan harga diri. Diri penilai menentukan tingkat kepuasan pada diri anak untuk menghargai dirinya dimana semakin tinggi kepuasan diri pada anak merupakan komponen utama dalam pembentuk harga diri. Anak yang memiliki harga diri mampu membedakan mana yang baik dan mana yang buruk bagi dirinya. Pendidikan karakter dengan pengembangan sisi positif pada anak

kaitanya dengan pembentukan konsep diri diharapkan mampu mengantisipasi hal buruk yang bisa saja terjadi di masa yang akan datang.

#### 2. Who (Siapa)

Siapa yang akan merancang permainan edukasi “PUZZLISTER” ini dan kepada siapa permainan edukasi ini akan ditujukan? Permainan edukasi “PUZZLISTER” ini dirancang penulis dengan acuan dari teori konsep diri dalam tataran dimensi internal. Permainan edukasi ini ditujukan untuk anak-anak sebagai target pengguna primer dengan rentang usia 3-5 tahun berdasarkan pertimbangan teori perkembangan anak dari Erik Erikson. Sedangkan target pengguna sekunder pada perancangan permainan edukasi ini yakni orangtua yang berperan sebagai pendamping permainan. Pendampingan orangtua dalam permainan edukasi ini dibutuhkan agar mampu menjelaskan lebih jauh dan detail konsep diri positif yang akan dikembangkan pada anak.

#### 3. Where (Dimana)

Dimana permainan edukasi ini akan didistribusikan? Jangkauan distribusi dan penyebaran untuk permainan edukasi “PUZZLISTER” ini dilakukan pada seluruh wilayah Indonesia. Diharapkan dengan lingkup jangkauan distribusi secara nasional ini mampu memberikan kontribusi dalam memberikan solusi pada fenomena sosial yang terjadi di masyarakat serta mengembangkan konsep pendidikan karakter pada anak.

#### 4. When (Kapan)

Kapan permainan edukasi ini akan didistribusikan? Penyebaran atau pendistribusian permainan “PUZZLISTER” ini tidak memiliki batasan waktu dan bisa didistribusikan kapan saja. Dalam segi waktu akan dilakukan

pengembangan dan rancang bangun kaitanya pada aspek desain dan materi menyesuaikan kondisi fenomena sosial masyarakat.

**5. Why (Mengapa)**

Mengapa permainan edukasi “PUZZLISTER” bermuatan konsep diri dalam tataran internal ini penting untuk dirancang? Perancangan permainan edukasi ini penting untuk dirancang merujuk pada kondisi sosial masyarakat yang saat ini terjadi. Kaitannya dengan kurangnya peran dan kesadaran orangtua dalam berpartisipasi meningkatkan pendidikan karakter pada anak serta banyaknya anak yang terjerat kasus ABH. Kurangnya alat peraga berupa permainan edukasi *puzzle* yang menyampaikan materi seputar pendidikan karakter dalam tataran dimensi internal konsep diri juga menjadi pertimbangan yang kuat dalam pentingnya dibuat perancangan permainan edukasi ini.

**6. How (Bagaimana)**

Bagaimana permainan edukasi “PUZZLISTER” ini digunakan? Penggunaan permainan edukasi ini yakni dilakukan secara praktik langsung. Permainan ini terdiri dari empat bagian yang memuat dua sub materi dari sub dimensi internal mengenai konsep diri yakni *Judging Self* yang dibagi kedalam dua sub yakni *Self Esteem* dan *Self Confidence*. Pada masing-masing sub tersebut dipecah kedalam dua materi sehingga terdapat empat materi *puzzle* yang bisa dimainkan oleh anak. Dalam permainan ini, aturan mainnya sesuai dengan permainan *puzzle* biasanya yakni dilakukan dengan menyebar dan mengacak kepingan *puzzle* untuk kemudian disusun oleh anak. Bedanya dalam permainan ini membutuhkan pendampingan dari orangtua. Jadi, ketika anak telah selesai menyusun *puzzle* dan

menyerap materi visual maka orangtua kemudian bisa menyampaikan pesan verbal yang terkandung dalam materi visual *puzzle* yang diberikan. Dalam konteks ini peran orangtua dibutuhkan sebagai *storyteller* dalam penyampaian pesan visual yang terkandung dari *puzzle* yang telah disusun. Dengan pendukung pesan verbal yang disampaikan orangtua kepada anak secara langsung, maka pesan dan misi penanaman karakter pada anak sejak dini akan tersampaikan dengan optimal.

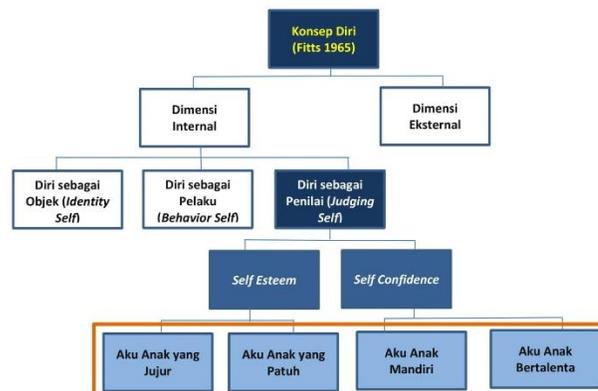
**b. Penentuan Konten Perancangan**

TARGET AUDIENCE + TEORI = KONTEN ISI

Penentuan konten isi pada perancangan ini merujuk pada konsep triadik DKV dimana yang mengkombinasikan antara target audience dengan teori. Konten perancangan merupakan garis besar dari konten isi yang didalamnya terdapat pesan visual maupun verbal.

**1. Konten permainan edukasi “PUZZLISTER”**

Konten isi dari permainan edukasi ini mengambil satu bagian dari tataran dimensi internal dari konsep diri yakni Diri Penilai (*Judging Self*) lebih tepatnya digambarkan sebagai berikut:



Bagan 1. Gambaran Konten Isi Permainan Edukasi “PUZZLISTER”

Sumber: Mutia Rahmi Pratiwi

Pada gambar Bagan 1. Dapat terlihat konten isi yang diambil ada pada kotak warna *orange* yang membagi materi permainan edukasi “PUZZLISTER” kedalam empat materi. Empat materi tersebut berasal dari dua sub bab Diri sebagai Penilai (*Judging Self*) yakni *Self Esteem* dan *Self Confidence*.

## 2. Bentuk Pesan

Berikutnya setelah tahap perancangan konten isi permainan edukasi adalah tahap pengolahan kedalam bentuk pesan yang memuat bagaimana penyampaian isi pesan permainan edukasi “PUZZLISTER”. Pendekatan bentuk pesan yang digunakan adalah *self affirmation* dimana memberikan satu bentuk keyakinan kepada diri pengguna berupa pesan-pesan afirmasi positif yang mampu menciptakan nilai penghargaan diri dalam lingkup tataran internal.

### a. Pesan Verbal



Gambar 5. *Headline* Permainan Edukasi  
Sumber: Dzuha Hening Yanuarsari

Pesan verbal dalam perancangan ini digunakan untuk mendukung dan memperjelas tema visual pada ilustrasi perancangan permainan edukasi. Pesan verbal secara langsung dapat ditemukan pada cover yang biasanya kita sebut sebagai *headline*. *Headline* biasa digunakan untuk mewakili tema besar perancangan. Pada perancangan penelitian ini menggunakan *headline* “PUZZLISTER” dimana merupakan arti gambaran dari permainan *puzzle*. Melalui pemilihan judul tersebut diharapkan mampu mewakili gambaran secara

garis besar tema permainan edukasi. *Font* yang digunakan pada *headline* ini menggunakan *font* jenis *sans serif* dimana memberikan kesan *readibility* atau keterbacaan dan simpel karena segmentasi pengguna permainan edukasi ini adalah anak-anak dan orangtua.

### b. Pesan Visual

#### 1. Ilustrasi Permainan Edukasi “PUZZLISTER”

Ilustrasi pesan visual yang disampaikan pada permainan ini menggunakan grafis jenis 2 dimensi. Visualisasi karakter yang digunakan menggunakan karakter utama yakni anak perempuan dan dilakukan secara bertahap. Tidak menampik kemungkinan pada penelitian pengembangan berikutnya akan menggunakan karakter dengan gender laki-laki. Karakter pendukung pada permainan ini menggunakan karakter orangtua yang memiliki peran dalam menanamkan nilai pengembangan karakter dan konsep diri pada anak. Ilustrasi background ditampilkan dengan latar belakang kasual yakni lingkungan rumah yang ditampilkan dalam wujud yang representatif dan simpel.

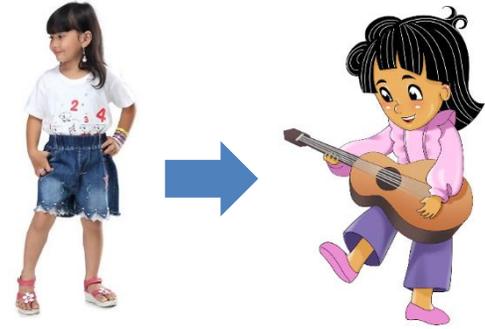
#### 2. Penggunaan Warna

Warna yang diaplikasikan pada perancangan permainan edukasi ini menggunakan tampilan warna yang cerah nan riang yang menggambarkan suasana hangat rumah dan keluarga. Warna *background* dibuat lebih *soft* untuk memberikan kesan dimensi yang lebih jelas pada objek karakter yang ditampilkan pada *frame*.

#### 3. Penggunaan Font

Tipografi atau *font* yang

digunakan pada perancangan permainan edukasi ini menekankan pada aspek *readability*. Tujuan utamanya yakni memberikan keterbacaan yang jelas pada pengguna. *Font* menggunakan jenis *sans serif* dengan memakai nama huruf yakni “MOON GET!” sedangkan untuk *font* pada *puzzle* menggunakan *font* dengan nama “Janda Manatee Solid” yang lebih elastis dan simpel untuk anak-anak.



Gambar 6. Referensi studi visual karakter  
 Sumber: <https://www.irvanmart.com/shop/girl-pant-celana-kasual-anak-perempuan-imp-754/>

### 3.3. Sintetis

#### a. Perancangan Permainan Edukasi “PUZZLISTER”

PERMASALAHAN + TEORI + TARGET AUDIENCE = MEDIA

Pada tahapan ini merupakan tahap kombinasi dari permasalahan yang didukung pencarian solusi menggunakan teori dan kemudian tidak lupa untuk berpatokan pada target pengguna kemudian baru bisa ditarik pada perancangan media. Permasalahan, teori dan target pengguna sudah dijabarkan diatas melalui tahap analisis. Berikutnya adalah masuk pada tahap perancangan media.

#### 1. Desain Karakter

Konsep desain karakter pada perancangan permainan edukasi ini mengembangkan karakter anak perempuan usia 3-5 tahun. Karakter digambarkan dengan menggunakan atribut pakaian keseharian atau kasual sesuai dengan bentuk atau wujud karakter anak Indonesia dengan rambut khas warna hitam dan kulit sawo matang.

#### 2. Desain Environment

Desain *background* yang digunakan pada permainan edukasi ini mengadaptasi bentuk lingkungan sekitar rumah anak atau biasa disebut sebagai lingkungan internal. Beberapa objek yang diadaptasi yakni seperti ruang tamu, kamar dan teras rumah. Pemilihan objek ini dipertimbangkan untuk memberikan kesan pendekatan internal pada lingkungan keluarga untuk anak.

#### 3. Final Desain Permainan Edukasi “PUZZLISTER”

##### a. Desain Cover pada kemasan permainan edukasi “PUZZLISTER”

Tampilan muka pada desain kemasan cover permainan edukasi ini ditampilkan dengan konsep warna yang cerah ceria dengan dominasi warna hangat yakni warna kuning. Pada desain cover kemasan tersebut juga terdapat tulisan *headline* judul yakni “PUZZLISTER” dengan keterangan tulisan *game puzzle* anak untuk memperjelas media yang digusung pada tema penelitian ini.



Gambar 7. Desain kemasan dan mock up kemasan permainan edukasi "PUZZLISTER"  
Sumber: Dzuha Hening Yanuarsari

**b. Desain Permainan Edukasi "PUZZLISTER"**

Desain pada permainan edukasi "PUZZLISTER" ini menggambarkan sub tema konsep yang digusung pada teori konsep diri dengan sub *Judging Self* yang dipecah menjadi dua sub bagian lagi yakni *Self Esteem* dan *Self Confidence*. Masing-masing permainan edukasi berupa *puzzle* ini mewakili tiap sub bagian yang dikomposisikan dalam kontek visual dan tekstual. Ilustrasi yang ditampilkan pada permainan ini menggunakan gaya kartun 2 Dimensi.



Gambar 8.,9,10,11. Desain Permainan Edukasi "PUZZLISTER"  
Sumber: Dzuha Hening Yanuarsari

**4. Implementasi Permainan Edukasi "PUZZLISTER"**

Tahapan ini dibatasi pada konteks

perancangan dalam wujud versi cetak. Perancangan permainan edukasi "PUZZLISTER" ini dicetak sesuai dengan ukuran standar pada permainan *puzzle* yakni ukuran A4 (21 x 29,7 cm). Dibuatnya permainan edukasi ini versi cetak ditujukan sebagai alat peraga dalam penanaman karakter dan konsep diri dalam rangka mewujudkan pendidikan karakter yang baik di masa yang akan datang.



Gambar 12. Implementasi Permainan Edukasi "PUZZLISTER"  
Sumber: Lisa Mardiana

**3.4. Evaluasi**

Pada tahap ini dikoreksi hasil warna dan gambar pada versi cetak. Jika ditemukan pecah pada resolusi warna atau ketidaksesuaian pada tone warna maka akan dilakukan pencetakan ulang permainan edukasi "PUZZLISTER" ini. Pada pencetakan permainan edukasi "PUZZLISTER" ini menggunakan mode warna CMYK yakni (C) Cyan, (M) Magenta, (Y) Yellow, dan Black (K) untuk mendapatkan hasil warna yang signifiwkan dan kompleks. Jika pada tahap cetak dan juga *cutting* pola *puzzle* sudah sesuai maka bisa dilakukan pencetakan secara masal.

**4. SIMPULAN DAN SARAN**

**4.1. Kesimpulan**

Merujuk pada fenomena dan isu sosial mula dari rendahnya kesadaran orangtua dalam berpartisipasi memberikan pendidikan karakter yang baik untuk anak juga banyaknya tingka Anak Berurusan Hukum (ABH) maka penulis berinisiatif membuat media kreatif yang memberikan muatan

materi yang positif dan bermanfaat untuk pendidikan karakter anak. Pengembangan karakter anak setelah dianalisis menggunakan beberapa teori baik dari sumber referensi jurnal maupun harian surat kabar online banyak ditemukan pengaruhnya ada pada komunikasi interpersonal antara orangtua dengan anak. Belum banyak media permainan edukasi berupa *puzzle* yang memberikan muatan materi pengembangan karakter melalui penanaman konsep diri yang positif pada anak di masyarakat. Perancangan permainan edukasi “PUZZLISTER” ini dirancang menggunakan pendekatan *self affirmation* dimana anak diberikan stimulus positif secara berulang-ulang untuk menanamkan nilai positif pada pendidikan karakternya sejak dini. Sehingga diharapkan mampu memberikan dukungan pada anak untuk menghargai diri sendiri dan menghargai nilai-nilai positif untuk membawa mereka pada masa depan yang cerah dan baik.

#### 4.2. Saran

Pada perancangan ini terdapat beberapa saran untuk membawa perancangan ini menjadi lebih optimal kedepan. Saran untuk perancangan pada penelitian ini yakni bisa dikembangkan kedalam berbagai media edukasi dengan banyak genre permainan. Tidak menutup kemungkinan juga pada perancangan ini bisa dikembangkan kedalam media edukasi interaktif.

### 5. DAFTAR RUJUKAN

Abriestiana, P. O., Kristanti, A., & Aisyatul W., A. (2020). Pengenalan Angka Menggunakan Permainan Puzzle dan Pengaruhnya Terhadap Perkembangan Emosi dan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini di Play Group Se-Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember. *Laplace : Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1).  
<https://doi.org/10.31537/laplace.v3i1.314>

Fadly, A. (2019). Perancangan Infografis Tutorial COMIC PREPARATION untuk komikus pemula. *JADECS (Jurnal of Art, Design, Art Education & Cultural Studies)*,

4(1).  
<https://doi.org/10.17977/um037v4i1p18-25>

Hung, D. (2021). *8 Tahap Perkembangan Psikososial Menurut Erik Erikson*.  
<https://www.idntimes.com/life/education/deny-hung/8-tahap-perkembangan-psikososial-menurut-erik-erikson-c1c2/4>

Imanulloh, H. (2020). *Penelitian Deskriptif Kualitatif*.  
<https://www.tripven.com/penelitian-deskriptif-kualitatif/>

Kompas.com. (2019). *Kasus Anak Berhadapan dengan Hukum Tertinggi, Didominasi Kejahatan Seksual*.  
<https://nasional.kompas.com/read/2019/01/08/19381211/kasus-anak-berhadapan-dengan-hukum-tertinggi-didominasi-kejahatan-seksual>

Pratiwi, N. K. S. P. (2019). PENTINGNYA PERAN ORANG TUA DALAM PENDIDIKAN KARAKTER ANAK USIA SEKOLAH DASAR. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1).  
<https://doi.org/10.25078/aw.v3i1.908>

Psikologi, U. (2018). *Teori Konsep Diri dan Dimensi-dimensi Konsep Diri Menurut Fitts*.  
<https://www.universitaspikologi.com/2018/08/teori-konsep-diri-dan-dimensi-dimensi-konsep-diri.html>

Rihlah, J., Kamilah, U., & Shari, D. (2020). Gambaran Pendidikan Karakter Anak Usia Dini di Masa Pandemi covid-19. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(01). <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i01.4878>

S.Sitio, E. F., B, S. O., & S.P, A. A. (2020). PENGETAHUAN ORANGTUA TENTANG PENDIDIKAN SEKS PADA ANAK USIA DINI. *Pintar Harati: Jurnal Pendidikan Dan Psikologi*, 15(1).  
<https://doi.org/10.36873/jph.v15i1.1182>

Setiawati. (2021). *Peran Keluarga dalam Pendidikan Anak Era Pandemi*.  
<https://kumparan.com/setiawatipls/peran-keluarga-dalam-pendidikan-anak-era-pandemi-1w2DqgFicdN/2>

Sulaiman, M. R., & Halidi, R. (2019). *Anak Berhadapan Hukum Tertinggi, Potret Buram Perlindungan Anak Indonesia*.  
[suara.com/health/2019/07/23/071000/anak-](http://suara.com/health/2019/07/23/071000/anak-)

- berhadapan-dengan-hukum-potret-buram-perlindungan-anak-di-indonesia?page=all
- Tinarbuko, S. (2021). *Desain Cover Koran Tempo Bergaya Poster Dalam Perspektif Konotasi Roland Barthes*. 8(April).
- UNICEF. (2020). *United Nations Children's Fund (2020). Situasi Anak di Indonesia – Tren, Peluang, dan Tantangan Dalam Memenuhi Hak-Hak Anak*.  
<https://www.unicef.org/indonesia/sites/unicef.org/indonesia/files/2020-07/Situasi-Anak-di-Indonesia-2020.pdf>
- Wirman, W., Sari, G. G., Hardianti, F., & Roberto, T. P. (2021). Dimensi konsep diri korban cyber sexual harassment di Kota Pekanbaru. *Jurnal Kajian Komunikasi*, 9(1).  
<https://doi.org/10.24198/jkk.v9i1.27363>
- Yanuarsari, D. H., & Pratiwi, M. R. (2021). *Perancangan Komunikasi Visual Kartu Edukasi "Selflopedia" Sebagai Perlindungan Diri Pada Anak Usia Dini Dengan Tema Dasar : "Self Love."* 58–69.  
<http://repository.upnjatim.ac.id/2787/>
- Zurich.co.id. (2020). *Mengenal Afirmasi Positif untuk Anak dan Manfaatnya di Masa Depan*. <https://www.zurich.co.id/id-id/blog/articles/2020/07/mengenal-afirmasi-positif-untuk-anak-dan-manfaatnya-di-masa-depan>