

**PERANCANGAN MEDIA EDUKASI UNTUK MENGENALKAN KEBIASAAN
MERAPIKAN BARANG PADA ANAK SEJAK DINI
Berdasarkan Metode KonMari oleh Marie Kondo**

***DESIGNING OF EDUCATION MEDIA TO INTRODUCE THE HABIT OF TIDYING
UP GOODS IN CHILDREN EARLY***

Based on the KonMari's Method by Marie Kondo

Rinda Wahyuni¹, Novian Denny Nugraha, S.Sn., M.Sn.²,
Dimas Krisna Aditya, S.IP., M.Sn.³

¹Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
rindawahyuni@student.telkomuniversity.ac.id, dennynugraha@telkomuniversity.ac.id,

deedeeaditya@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Merapikan barang merupakan kebiasaan baik yang sebaiknya telah diterapkan sejak kecil, namun zaman sekarang anak-anak menganggap kegiatan merapikan mainannya sendiri sebagai hal yang kurang menarik dibandingkan bermain game atau kegiatan lainnya. Hal ini juga dipengaruhi oleh kebanyakan orang tua yang belum tahu bagaimana cara mengajarkan berbenah kepada anak dengan yang benar. Sementara, metode KonMari yang dipopulerkan oleh Marie Kondo sukses membantu orang-orang dalam merapikan barang dengan benar dan efektif melalui bukunya yang berjudul *The Life-Changing Magic of Tidying Up*. Sehingga, penulis mengusulkan sebuah solusi berupa rancangan media edukasi yang dapat membantu orang tua untuk dalam menanamkan kebiasaan merapikan barang pada anak sejak dini dengan berpedoman metode KonMari. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data kualitatif yaitu dengan melakukan wawancara dan studi pustaka. Penulis berharap dengan adanya rancangan ini orang tua dapat menjadikan kegiatan merapikan barang bersama anak menjadi sebuah kebiasaan yang akan tertanam pada anak hingga mereka dewasa.

Kata kunci: Edukasi, Metode KonMari, Merapikan, Orang Tua, Anak

Abstract

Tidying up is a good habit that should have been applied since childhood, but nowadays children consider tidying their toys as less interesting than playing games or other activities. This is also influenced by most parents who don't know how to teach children to correct themselves properly. Meanwhile, the KonMari method popularized by Marie Kondo successfully helped people tidy up their items correctly and effectively through his book entitled *The Life-Changing Magic of Tidying Up*. Thus, the authors propose a solution in the form of educational media designs that can help parents to instill the habit of tidying goods in children from an early age based on the KonMari method. This study uses qualitative data collection methods, namely by conducting interviews and literature study. The author hopes that with this design, parents can make tidying things together with children into a habit that will be embedded in children until they are adults.

Keywords: Education, KonMari Method, Tidying up, Parents, children

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Bermain pada dasarnya merupakan sifat naluriah dari anak. Kegiatan bermain merupakan hal yang menyenangkan dan paling sering dilakukan oleh anak-anak. Bahkan bermain disebutkan pada salah satu poin dalam Hak Anak yang ada dalam Konvensi Hak-Hak Anak PBB Tahun 1989 sehingga orang tua pun tidak segan-segan untuk memberikan berbagai macam mainan kepada anaknya.

Setiap orang tua punya cara tersendiri dalam merapikan barang dan mengajarkan anak dalam hal tersebut. Beberapa orang tua ada yang memilih untuk membiarkan anak melakukan kegiatan lain sambil melakukan bersih-bersih sendiri atau dilakukan oleh pembantu rumah tangga. Saat ini, kebanyakan orang tua memilih untuk memerintah hingga mengancam anak untuk merapikan kembali barang-barang mereka, yang membuat anak-anak menjadi semakin malas untuk melakukannya. Padahal, anak bukannya tidak ingin merapikan namun mereka merasa kegiatan merapikan sebagai kegiatan yang membosankan dan tidak menyenangkan dibanding kegiatan lain yang lebih menarik untuknya (Thejapusita, et al., 2019).

Memberikan edukasi kepada anak sangat penting karena dapat mengajarkan kepada mereka untuk mandiri dan bertanggung jawab. Pada dasarnya, menanamkan kebiasaan baik pada anak adalah tugas setiap orang tua atau pendidik. Dimulai dengan mengajarkan kebiasaan baik kepada anak akan menghasilkan kepribadian yang luar biasa di masa mendatang. Pembiasaan ini membutuhkan komitmen dan konsistensi yang merupakan salah satu aspek penting untuk membentuk karakter anak (Arjanto, 2014).

Pada survey awal yang telah dilakukan penulis pada tanggal 18 Maret 2020, menunjukkan bahwa orang tua merasa perlu untuk mengajarkan cara merapikan barang kepada anaknya sejak usia dini dan memerlukan metode yang tepat agar anak dapat memahaminya dengan mudah. Berbicara mengenai penerapan kebiasaan untuk merapikan barang, Marie Kondo merupakan sosok yang telah memotivasi banyak orang dalam merapikan dan menciptakan kenyamanan di rumah sendiri. Marie Kondo menjadi populer dengan metode dalam merapikan barang yang diperkenalkannya. Melalui buku *The Life-Changing Magic of Tidying Up*, Marie Kondo mengenalkan metode merapikan barang-barang dengan efektif, ia menyebutnya dengan metode KonMari. Metode KonMari mengajarkan tentang cara berbenah yang ampuh dengan membersihkan sekaligus bukannya sedikit demi sedikit dan dilakukan sesuai dengan kategori benda, mengajarkan untuk tidak membiasakan menimbun barang-barang yang sudah tidak digunakan, hingga cara menyusun pakaian yang benar dan masih banyak lainnya.

Kesuksesan metode KonMari dalam membantu banyak orang memunculkan sebuah fakta, yaitu bahwa masih banyak orang yang bahkan di usia dewasa yang belum tahu bagaimana cara berbenah yang benar. Lalu bagaimana jika kegiatan berbenah atau merapikan barang dijadikan sebagai sebuah kebiasaan? Beberapa orang menyebutkan bahwa usia dini merupakan usia emas yang sangat menentukan perkembangan kepribadian anak baik dari segi fisik, mental maupun kecerdasan. Pada usia tersebut anak juga akan menyerap informasi untuk kehidupannya yang akan digunakannya di masa mendatang. Kemampuan anak dalam merapikan barangnya sendiri merupakan salah satu *life skill* yang sangat penting untuk anak. *Life skill* ini berpengaruh dalam pembentukan sikap dan karakter, membantu kecerdasan sosial dan personal, meningkatkan kreativitas, serta sebagai dasar perilaku untuk anak di masa depan.

Berdasarkan tersebut, penulis mengusulkan sebuah rancangan media edukasi yang dapat membantu orang tua untuk dalam menanamkan kebiasaan merapikan barang pada anak sejak dini dengan berpedoman kepada metode KonMari. Media edukasi ini akan dibuat menarik dan mudah dipahami oleh anak serta efektif bagi orang tua dalam mengajarkannya kepada anak. Perancangan tersebut dipilih agar anak-anak memiliki pengalaman yang seru dan menyenangkan dalam melakukan kegiatan berbenah bersama orang tua. Melalui rancangan ini diharapkan agar orang tua dapat menjadikan kegiatan merapikan barang bersama anak menjadi sebuah kebiasaan yang akan tertanam pada anak hingga mereka dewasa.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

1. Bagi anak-anak kegiatan merapikan merupakan kegiatan yang membosankan dan tidak menyenangkan.
2. Banyak orang tua yang belum memiliki cara khusus dalam mengajarkan anak untuk merapikan barang dengan benar dan efektif.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berikut rumusan masalah dalam perancangan ini:

1. Bagaimana menjadikan kegiatan merapikan barang sebagai kegiatan yang seru dan menyenangkan untuk anak usia dini?
2. Bagaimana merancang media edukasi yang membantu orang tua dalam mengenalkan dan menjadikan kegiatan merapikan barang sebagai sebuah kebiasaan pada anak sejak dini berdasarkan metode KonMari?

1.3 Tujuan Perancangan

Berikut tujuan dari perancangan ini:

1. Menjadikan kegiatan merapikan barang sebagai kegiatan yang seru dan menyenangkan untuk anak usia dini.
2. Merancang media edukasi yang membantu orang tua dalam mengenalkan dan menjadikan kegiatan merapikan barang sebagai sebuah kebiasaan pada anak sejak dini berdasarkan metode KonMari.

1.4 Metode Pengumpulan Data dan Analisis

Dalam melakukan penelitian ini, penulis mengumpulkan data berdasarkan metode kualitatif yaitu melalui studi pustaka dan wawancara. Penulis melakukan analisis SWOT dan analisis matriks terhadap data yang dikumpulkan, yaitu dengan mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, peluang serta ancaman dalam mencapai tujuan perancangan serta melakukan perbandingan secara matriks.

2. Dasar Pemikiran

Menurut Sabrina & Hidayat (2018:348) media edukasi merupakan media yang digunakan untuk mengajarkan sebuah proses, yang memuat pesan dan informasi untuk proses pembelajaran. Ahmadi (2017:128) mengatakan bahwa edukasi atau pembelajaran yang efektif didukung oleh perencanaan dan media yang baik sehingga dapat menunjang proses belajar dan kemampuan dari peserta didik. Menurut Munadi dalam Ahmadi (2017:129) guna utama dari media pembelajaran ialah sebagai sumber belajar, media pembelajaran juga dapat meningkatkan atensi peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Menurut Suwarno (2011:49) buku merupakan gabungan dari beberapa lembaran kertas atau bahan sejenisnya yang disatukan dengan teknik penjilidan berisi gambar, tulisan ataupun keduanya.

Menurut Pujiriyanto (2005:41) ilustrasi adalah komponen grafis yang penting dan dapat tersaji dari titik atau goresan sederhana hingga yang kompleks. Ilustrasi ditujukan agar dapat menarik perhatian, menambah minat baca pengguna, menjelaskan pernyataan, menampilkan keistimewaan produk, membantu dalam persaingan, membagikan karakteristik, dramatisasi suatu pesan, menonjolkan suatu merek serta mendukung judul iklan. Ilustrasi dapat dihasilkan melalui teknik gambar tangan dan fotografi.

Menurut Pujiriyanto (2005:66) tipografi merupakan seni yang rumit, kerumitan tersebut salah satunya dipengaruhi oleh medium desain yang terbatas dan untuk menyesuaikan tujuan pengguna secara psikologis dapat memakai tipe huruf yang disesuaikan dengan perihal yang hendak dituju melalui perpaduan corak dan wujud yang terpadu.

Menurut Wong dalam Nugroho (2015:22) secara objektif (fisik) warna dapat didefinisikan sebagai sifat cahaya yang dibiaskan atau secara psikologis warna didefinisikan sebagai salah satu dari hal yang dalam indera yaitu mata. Menurut Pujiriyanto (2005:13) warna merupakan unsur grafis yang penting karena bisa berdampak pada psikologis dan menentukan respon dari calon pengguna. Untuk mencapai desain warna yang efektif, pemilihan *pallet* warna yang tepat untuk calon pengguna merupakan hal yang perlu diperhatikan agar pesan dapat tersampaikan dengan baik. Misalnya jika ingin membuat sebuah desain media untuk anak, warna yang baik untuk mereka ialah warna cerah yang membuat suasana ceria.

3. Pembahasan

3.1 Analisis Data Studi Pustaka

Dalam bukunya, Marie Kondo adalah sosok yang telah memotivasi banyak orang dalam merapikan dan menciptakan kenyamanan di rumah sendiri. Marie Kondo menjadi populer dengan metode dalam merapikan barang yang diperkenalkannya. Pada buku *The Life-Changing Magic of Tidying Up*, Marie Kondo mengenalkan metode untuk merapikan barang dengan efektif, Ia menyebutnya dengan metode KonMari. Marie Kondo memiliki sebuah acara televisi populer dan diminati masyarakat yang tayang di *Netflix* diangkat dari bukunya tersebut. Ia juga menjadi seorang konsultan yang mendatangi rumah ataupun kantor untuk memberikan masukan kepada kliennya yang kesulitan dalam berberes atau merapikan barang. Klien yang pernah bekerjasama dengan Marie Kondo pun sangat merasa terbantu dalam mengorganisir barang-barang dan merapikannya dan itu membuktikan bahwa metode KonMari memang sangat ampuh.

Metode KonMari mengajarkan tentang cara berbenah yang ampuh dengan membersihkan sekaligus bukannya sedikit demi sedikit dan dilakukan sesuai dengan kategori benda, mengajarkan untuk tidak

membiasakan menimbun barang- barang yang sudah tidak digunakan, hingga cara menyusun pakaian yang benar dan masih banyak lainnya.

Metode KonMari yang diperkenalkan oleh Marie Kondo merupakan metode yang mengajarkan tentang cara berbenah yang ampuh, berikut beberapa poin penting yang terdapat didalamnya:

1. Merapikan barang dengan membersihkan sekaligus bukannya sedikit demi sedikit.
2. Melakukan kegiatan berberes sesuai dengan kategori benda.
3. Mengajarkan untuk tidak membiasakan menimbun barang-barang yang sudah tidak digunakan.
4. Cara menyusun pakaian yang benar adalah dengan melipat dan menyusunnya secara sejajar dan vertikal.

Metode KonMari ini sukses membuat orang-orang tidak lagi menjadi sosok yang berantakan, dalam hal ini barang-barang yang ada dirumahnya. Mengingat akan pentingnya kerapian, maka akan lebih baik jika kebiasaan seperti ini diterapkan sejak dini pada anak-anak. Tentunya dengan bahasa yang lebih mudah dipahami oleh anak.

3.2 Hasil dan Diskusi

Wawancara yang dilakukan dengan narasumber seorang psikolog yaitu Bu Citra menekankan bahwa mengenalkan kebiasaan baik salah satunya merapikan barang pada anak adalah hal yang sangat penting karena itu akan berpengaruh pada cara anak bertanggung jawab, disiplin, mengambil keputusan dan lainnya di masa depannya nanti. Orang tua memiliki peran dalam hal ini karena merupakan contoh yang pertama kali diterapkan oleh anak. Ia menjelaskan bahwa menurut psikologi perkembangan anak, anak usia prasekolah itu ada di masa yang penting karena perkembangan di usia ini yang memberikan stimulus untuk perkembangan berikutnya. Seperti perkembangan kognitif, motorik, sosial, dan bahasa. Metode dalam mengajarkan anak mungkin akan berbeda-beda tiap orang tua, namun dengan adanya pemberian *reward* atau *punishment* dalam penerapannya justru akan lebih baik. Menurutnya, penggunaan buku untuk anak usia tersebut adalah hal yang baik, karena anak tertarik dengan sesuatu yang bergambar, berwarna, dan cerita-cerita yang bahasanya sederhana. Jadi penyampaian pesan melalui cerita dilengkapi dengan gambar yang berwarna pasti lebih efektif dibandingkan hanya dijelaskan oleh omongan.

Maka diperlukan sebuah media edukasi yang membantu orang tua untuk mengenalkan kebiasaan merapikan barang pada anak sejak dini, berdasarkan metode KonMari dengan pendekatan yang sesuai dengan anak. Berupa buku cerita bergambar tentang pentingnya merapikan mainan yang dilengkapi dengan permainan yang dapat menarik minat anak.

3.3 Konsep Perancangan

Big idea dari perancangan ini adalah membuat sebuah media utama sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan bahasa dan cara berpikir anak usia 3-5 tahun, selain itu juga berfungsi untuk membantu orang tua dalam mengajarkan anak-anak mereka kebiasaan merapikan serta bertanggung jawab atas mainan mereka. Media utama akan berusaha menjadikan kegiatan merapikan mainan menjadi kegiatan yang sederhana, menarik serta menyenangkan bagi anak melalui cerita dan tantangan yang perlu diselesaikan. Berdasarkan hal tersebut dapat ditarik kata kunci yang digunakan sebagai acuan dalam perancangan ini, yaitu 'edukatif' dan 'menyenangkan'. Maksud dari kata kunci tersebut yaitu bahwa perancangan ini diharapkan akan menjadi media pembelajaran dalam merapikan barang yang sesuai dengan usia anak-anak, sehingga anak dapat memahami dan menerapkan dengan mudah serta menyenangkan bagi mereka. Media utama berupa buku cerita bergambar akan memberikan pemahaman situasi tersebut melalui sebuah cerita yang akan dibacakan atau dipandu oleh orang tuanya, tentang seorang anak dengan banyak mainan yang dimilikinya sehingga menciptakan masalah-masalah untuknya juga keluarganya dan ini yang akan menjadi misi bagi anak. Kemudian, anak harus menyelesaikan misi tersebut dengan merapikan mainannya melalui sebuah permainan *puzzle* yang dirancang dengan konsep memindahkan barang sesuai pada tempatnya.

3.4 Konsep Visual

Gaya visual akan disesuaikan dengan gaya ilustrasi kartun dengan karakter utama seorang anak laki-laki berumur 5 tahun. Perancangan buku ini menggunakan *balance and unity layout*. *Layout* buku tetap akan dibuat sederhana dan disesuaikan dengan kemampuan anak usia 3-5 tahun sehingga dapat dibaca dan dipahami dengan mudah. Karena karakter utama seorang anak laki-laki, maka konsep warna yang digunakan adalah warna-warna cerah yang terkesan berani dan menjadi *point of interest*.

Warna-warna yang digunakan akan menunjukkan ekspresi emosi anak dalam sudut pandang yang positif, dimana anak-anak umumnya sangat aktif, ceria dan imajinatif. Warna merah, kuning dan biru akan menjadi warna dominan dalam perancangan ini dilengkapi dengan warna lain sebagai pendukung cerita.



Gambar 1. Palet warna

Jenis *font* yang akan digunakan untuk judul buku adalah *Hot Grill Fonts*. Sementara jenis *font* yang akan digunakan untuk teks cerita adalah *sans serif* dengan ukuran yang disesuaikan dengan kemampuan baca dari anak usia 3-5 tahun. *Typeface* yang akan digunakan untuk penulisan teks cerita yaitu *Gomgom Handwrite*, memiliki kesan *bold* namun tidak kaku dan sesuai untuk dibaca oleh anak-anak.



Gambar 2. Fonts

3.5 Konsep Media

Pada perancangan ini, media yang digunakan yaitu buku yang berisi cerita bergambar dan dilengkapi dengan misi permainan. Karena menurut data yang telah dikumpulkan, menyatakan bahwa anak usia 3-5 tahun tertarik dengan sesuatu yang bergambar, berwarna, dan cerita-cerita yang memiliki bahasa sederhana. Sehingga penyampaian pesan melalui cerita pasti dapat lebih efektif dibandingkan penjelasan secara lisan. Melalui media buku ini juga dapat memunculkan interaksi antara orang tua dan anak, ketika orang tua membantu anaknya dalam memahami cerita dan menyelesaikan misi permainan.

Format buku yang akan dirancang yaitu berukuran 17x17cm menggunakan bahan *board paper* untuk setiap halamannya dengan sudut yang dibuat round agar aman untuk anak. Penggunaan bahan *board paper* bertujuan agar memungkinkan adanya permainan *puzzle* pada buku sehingga anak dapat langsung membaca cerita dan mengerjakan misi permainan dalam satu buku.

3.6 Hasil Perancangan

Buku cerita ini berjudul “Dion dan His World” dengan seri “Aku dan Mainanku”. Dibuat dengan konsep berseri agar suatu saat cerita tentang karakter dalam buku ini dapat dilanjutkan dengan beberapa seri lain yang lebih inspiratif. Judul “Aku dan Mainanku” diharapkan dapat menggambarkan secara umum kisah yang ada dalam buku ini yaitu tentang bagaimana hubungan yang dimiliki antara anak dan mainannya.

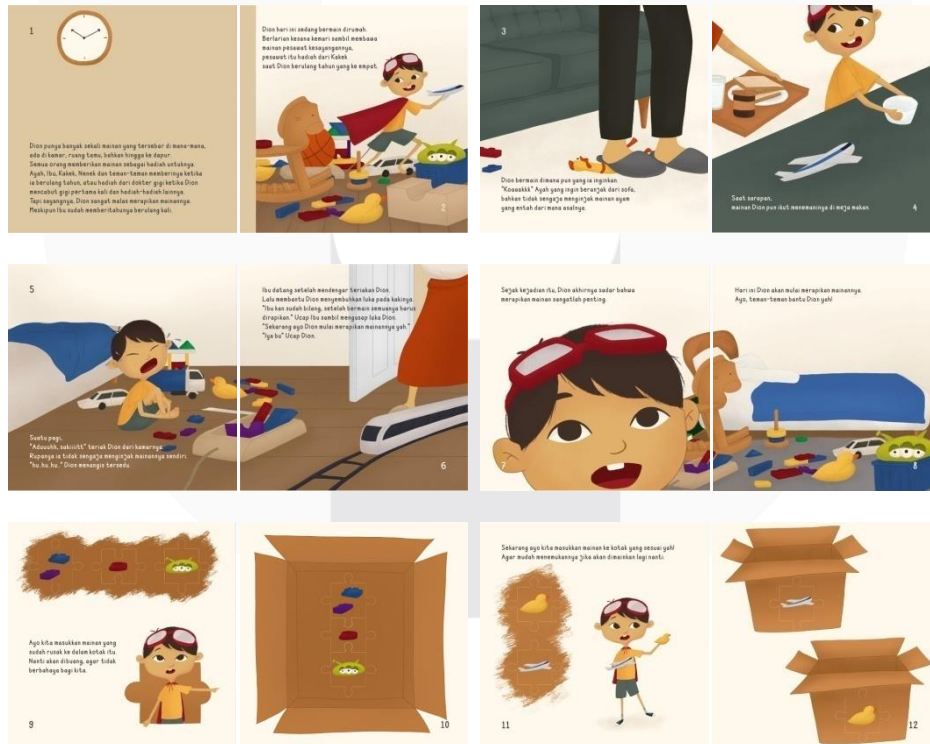
Karakter utama dalam cerita ini adalah seorang anak laki-laki bernama Dion yang berumur 5 tahun. Dion adalah anak sulit untuk diatur, ibunya sering memintanya untuk merapikan mainan namun Dion tidak menurut ia akan selalu memberikan banyak alasan untuk itu. Dion sangat aktif, ia sangat suka bermain. Meskipun Dion sedikit nakal, tapi ia adalah anak yang cerdas. Dion sangat suka dengan pesawat terbang hingga ia pun bercita-cita ingin menjadi pilot ketika dewasa nanti. Dion suka menggunakan kacamata yang ia kenakan di kepalanya dan sebuah jubah merah di lehernya, dengan begitu ia merasa sudah seperti pilot yang bisa terbang kemana saja.

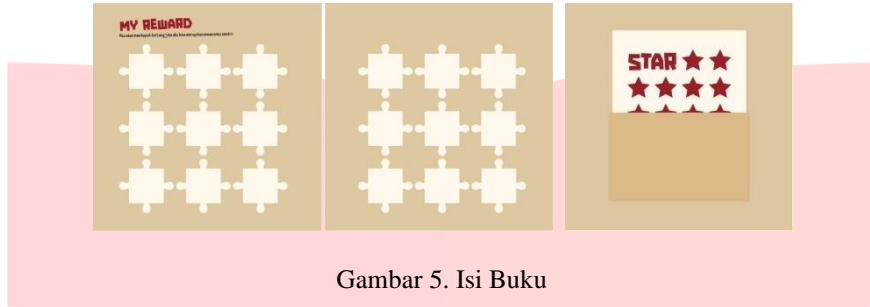


Gambar 3. Karakter Utama

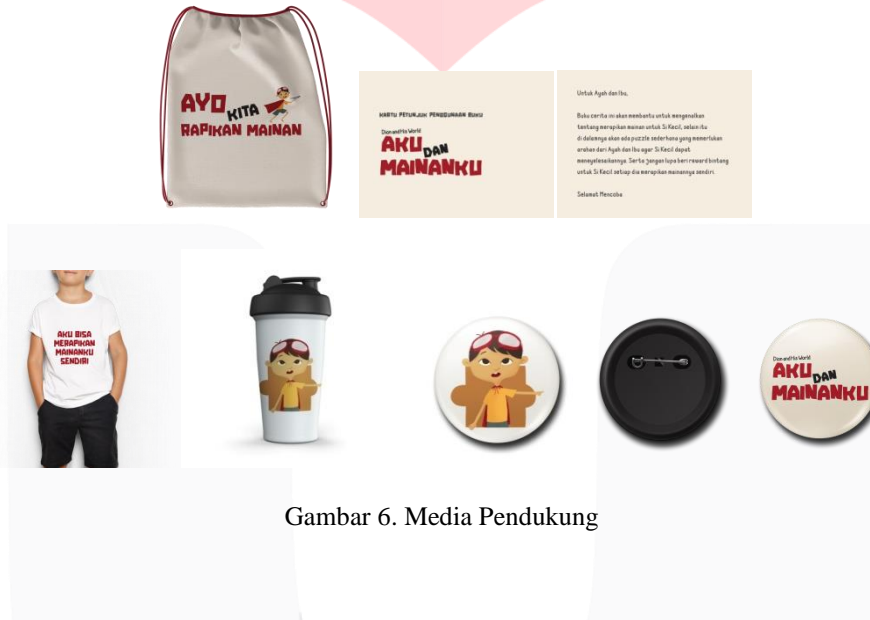


Gambar 4. Tampilan Buku





Gambar 5. Isi Buku



Gambar 6. Media Pendukung



Gambar 6. Media Promosi

4. Simpulan

Perancangan buku cerita anak berjudul “Dion dan His World” dengan seri “Aku dan Mainanku” ini bertujuan untuk membantu orang tua dalam mengajarkan salah satu *life skill* yang penting untuk anak yaitu merapikan barang dengan menjadikan kegiatan merapikan mainan menjadi efektif dan menyenangkan serta menarik bagi anak. Sehingga anak dapat memahami manfaat dan pentingnya merapikan barang yang menjadi tanggung jawab sendiri. Dengan adanya buku ini diharapkan anak dapat menerapkan *life skill* tersebut dalam kehidupan sehari-harinya dengan menjadikan kerapian sebagai sebuah kebiasaan yang dapat berlanjut hingga dewasa.

Daftar Pustaka

- [1] Ahmadi, Farid dkk. 2017. Pengembangan Media Edukasi “Multimedia Indonesia Culture” sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar. Universitas Negeri Semarang. Lib.unnes.ac.id. Diakses pada 2 Maret 2020.
- [2] Arjanto, L.P. 2014. Yuk, Tanamkan Kebiasaan Baik pada Anak. <https://id.theasianparent.com/yuk-tanamkan-kebiasaan-baik-pada-anak>. Diakses pada 2 Maret 2020.
- [3] Dameraia, Anne. 2008. Basic Printing. Jakarta: Link & Math Graphic.
- [4] Izzaty, Rita Eka. 2017. Perilaku Anak Prasekolah. Jakarta: PT Elek Media Komputindo.
- [5] Kondo, Marie. 2019. The Life-Changing Magic of Tidying Up (Indardini, Reni. Trans). Yogyakarta: PT Benteng Pustaka.
- [6] Lestari, D. S., & Aditya, D. K. (2017). Perancangan Media Edukasi Tanggap Menghadapi Bencana Banjir Untuk Anak-anak Di Dayeuhkolot. *eProceedings of Art & Design*, 4(3).
- [7] Nugroho, Sarwo. 2015. Manajemen Warna dan Desain. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- [8] Nur, M. K. F., & Nugraha, N. D. (2018). Perancangan Buku Cerita Bergambar Tentang Wayang Landung Ciamis (gumelar Putra Werkodara). *eProceedings of Art & Design*, 5(3).
- [9] Pujiriyanto. 2005. Desain Grafis Komputer. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- [10] Sabrina, N., & Hidayat, S. (2018). Design of Visual Communication Media as Learning Hadith Since Early Age. *Bandung Creative Movement (BCM) Journal*, 4(1).
- [11] Safanayong, Yongki. 2006. Desain Komunikasi Visual Terpadu. Jakarta Barat: Arte Intermedia.
- [12] Sihombing, Danton. 2001. Tipografi dalam Desain Grafis. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- [13] Suwarno, W. 2011. Perpustakaan dan Buku/Wacana Penulisan. Yogyakarta: Ar- Ruzz Media.
- [14] Thejapustpita, Stefani dkk. 2019. Perancangan Kampanye untuk Menanamkan Kebiasaan Merapikan Barang pada Anaka Umur 3-5 Tahun. Universitas Kristen Petra Surabaya. Publication.petra.ac.id. Diakses pada 2 Maret 2020.
- [15] Tinarbuko, Sumbo. 2015. DEKAVE Desain Komunikasi Visual – Penanda Zaman Masyarakat Global. Yogyakarta: CAPS (Center for Academic Publishing Service).
- [16] Wiyani, Novan Ardy. 2014. Psikologi Perkembangan Anak. Yogyakarta: Gava Media.