

TUGAS AKHIR

Sarana Pembelajaran Komunikasi untuk anak dengan metode NVC



Disusun Oleh:

IVAN.KURNIAWAN

24080093

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA
YOGYAKARTA
2014**

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul:

Sarana Pembelajaran Komunikasi untuk anak dengan metode NVC

Diajukan dan telah dipertahankan didepan penguji oleh :

Ivan.Kurniawan

24 . 08. 0093

kepada Fakultas Arsitek dan Desain, Program Studi Desain Produk
Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta,
sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Desain

Diperiksa dan dinyatakan DITERIMA di :

Yogyakarta, 13 Januari 2014

Dra. Puspitasari Darsono, M.Sc



(Dosen Pembimbing I)

Dra. Koniherawati, S.Sn, M.A.



(Dosen Pembimbing II)


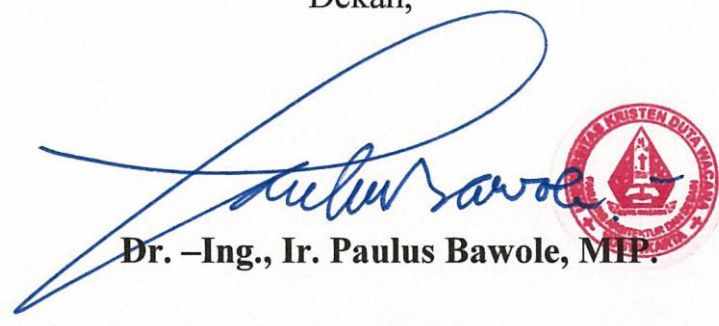
Ir. Eko Prawoto, M.Arch.



(Dosen Penguji)

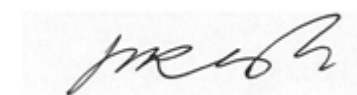
Disahkan Oleh:

Dekan,



Dr. -Ing., Ir. Paulus Bawole, MIP.

Ketua Program Studi,



Ir. Eko Agus Prawoto, M.Arch.

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi:

Sarana Pembelajaran Komunikasi untuk anak dengan metode NVC

Adalah benar-benar hasil karya sendiri. Pernyataan, ide, maupun kutipan langsung maupun tidak langsung yang bersumber dari tulisan atau ide orang lain dinyatakan secara tertulis dalam skripsi ini pada catatan kaki dan Daftar Pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti saya melakukan duplikasi atau plagiasi sebagian atau seluruhnya dari skripsi ini, maka gelar dan ijazah yang saya peroleh dinyatakan batal dan akan saya kembalikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta

Yogyakarta, 13 - 01-2014



Ivan.Kurniawan

24.08.0093

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Yesus atas kasih karunia-Nya, saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul


Sarana Pembelajaran Komunikasi untuk anak dengan metode NVC

Semua ini tidak terlepas dari peran beberapa pihak yang telah membantu saya selama menjalani tugas akhir. Dengan ini saya ucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Pihak keluarga yang telah mendukung secara materiil maupun moral, mami yani, emak, ciknik, papi rudy, mami ve, priskila adikku yang berambut singa namun tetap saja menjadi adik kesayangan, dan semua saudara yang telah membantu dalam doa dan banyak berkorban.
2. Ibu Dra. Puspitasari, M.Sc. dan ibu Dra. Koniherawati, S.sn, M.A. sebagai dosen pembimbing saya yang tidak bosan-bosan telah bersedia meluangkan waktu, pikiran, dan tenaga serta senantiasa memberikan dukungan selama satu tahun lebih.. kritik yang membangun, perhatian, dan motivasi selama membimbing penulis menyelesaikan tugas akhir ini. Terima kasih banyak Ibu...
3. Bu koni, Pak Tata, Bu Winta, Bu Bertha, Pak Tosan, Pak Dwi, Mas Nano, Pak Hendro, Pak Yul, Pak Hartoto, Pak Wisnu, Pak Pur, Pak Khrisna yang sudah membantu dalam permasalahan akademis dan dengan sabar membimbing di setiap matakuliah yang telah kami tempuh.
4. Teman-teman seperjuangan tugas akhir seperti, Frento honandar yang terkadang menyebalkan tapi benar-benar baik hati, Tommy yohanto si saudagar mainan yang selalu memberi semangat, Antonius tornado cepatlah bangkit kawan(we will waiting for you!!).
5. Teman-teman JoBa, Iming, frento, duts, muli, ryan, relly, fung-fung, yang senantiasa membuat saya tambah melupakan skripsi saya...terima kasih yang paling besar untuk kalian (big hug).
6. For Natalie Hermawan yang selalu mendukung dengan berbagai cara (termasuk bawelin sampe bete), dan selalu mendoakan.

Demikian laporan ini dibuat, semoga dapat digunakan dengan sebaik-baiknya dan berguna bagi kita. Sangat penulis sadari akan adanya kelemahan dan kekurangan di dalam laporan ini. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan agar dapat memperbaiki di masa depan.

Yogyakarta, 13 Januari 2014,

Format saya

Ivan.Kurniawan

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
ABSTRAKSI	xi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.1.1 Komunikasi.....	1
1.1.2 Peran Keluarga.....	1
1.1.3 Perkembangan Sosial.....	1
1.1.4 Kegagalan Dalam Berkomunikasi.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.2.1 Pembelajaran.....	2
1.2.2 Interaksi User Pada Sarana Pembelajaran.....	2
1.3 Pernyataan Desain.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	3
1.5 Metode Sistematis Berpikir.....	3
1.5.1 Problem Seeking.....	3
1.5.2 Problem Solving.....	3
1.6 Metode Pembelajaran Komunikasi.....	3

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Komunikasi.....	4
2.1.1 Fungsi Komunikasi.....	4
2.1.2 Tujuan Komunikasi.....	5
2.1.3 Hambatan Dalam Berkomunikasi.....	5
2.2 Manusia Sebagai Mahluk Sosial.....	6
2.2.1 Perkembangan Sosial Manusia.....	6
2.2.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial.....	9
2.3 Bullying(Penindasan).....	11
2.3.1 Bentuk – Bentuk Bullying.....	11
2.3.2 “Aktor” Bullying.....	12
2.4 SEL (Social Emotional Learning).....	13
2.4.1 Kimochis by Nina Rappaport Rowen.....	13
2.4.2 NVC (Non Violent Communication) by Marshal Rosenberg.....	14
2.5 Media Pembelajaran.....	15
2.5.1 Permainan.....	15
2.5.1.a Kimochis Doll.....	15
2.5.1 b Worry Doll.....	16
2.5.1.c Feeling Pocket.....	16
2.5.1 d Indie Games “Guess Who”.....	16
2.5.2 Buku Cerita Bergambar.....	16
2.5.2 a Happy Math dan Happy Science.....	16

2.5.2 b Buku “Aku Tahu! Kisah Alkitab 1”.....	17
2.5.3 Media Pembelajaran Lain (Media Elektronik).....	18
2.5.3 a Meena (buku cerita bergambar, poster, dan kartun) dari UNICEF.....	18
2.5.3 b Simsimi (Simulator Chat dan pembelajaran bahasa).....	19
2.5.3 c Emoticon dan Smiley.....	19
2.6 Peraturan Permainan.....	20
2.6.1 Cara bermain 1.....	20
2.6.2 Cara bermain 2.....	22
2.6.3 Cara bermain 3.....	24
2.6.4 Cara bermain 4.....	26
2.7 Psikologi Warna.....	28

BAB 3 DATA PENGAMATAN

3.1 SD Budaya Wacana Jogjakarta.....	29
3.1.1 Pembelajaran Character Building di SD Budaya Wacana.....	29
3.1.2 Analisa Pembelajaran Character Building di SD Budaya Wacana.....	29
3.1.3 Kesimpulan Pembelajaran Character Building di SD Budaya Wacana.....	29
3.2 Pengamatan Lapangan.....	30
3.2.1 Hubungan Sosial Antar Murid di SD Budaya Wacana.....	30
3.2.2. Analisa Hubungan Sosial Antar Murid di SD Budaya Wacana.....	30
3.2.3 Kesimpulan Hubungan Sosial Antar Murid di SD Budaya Wacana.....	30
3.2.4 Pengaruh Kebudayaan Keluarga dan EQ anak pada Hubungan Sosial antar Murid di SD Budaya Wacana.....	30
3.2.5 Analisa Pengaruh Kebudayaan Keluarga dan EQ anak pada Hubungan Sosial antar Murid di SD Budaya Wacana.....	31

3.2.6 Kesimpulan Pengaruh Kebudayaan Keluarga dan EQ anak pada Hubungan Sosial antar Murid di SD Budya Wacana.....	31
3.3 Bullying di SD Budya Wacana.....	32
3.3.1 Analisa Bullying di SD Budya Wacana.....	32
3.3.2 Kesimpulan Analisa Bullying di SD Budya Wacana.....	32
3.4 Metode Mengatasi Bullying.....	33
3.4.1 SEL (Social Emotional Learning).....	33
3.4.2 Analisa SEL (Social Emotional Learning).....	33
3.4.3 Metode Kimochis.....	33
3.4.4 Analisa Kimochis.....	34
3.4.5 Metode NVC.....	34
3.4.6 Analisa NVC.....	36
3.4.7 Kesimpulan Analisa Metode – Metode.....	36
3.5 Analisa Eksisting Produk (media pembelajaran).....	37
3.5.1 Kesimpulan Analisa Eksisting Produk.....	39
3.6 Analisa Peraturan Permainan.....	42
3.7 Kesimpulan Analisa Peraturan Permainan.....	42
3.8 Kesimpulan keseluruhan.....	43
3.8.1 Kesimpulan Pengamatan Lapangan.....	43
3.8.2 Kesimpulan Analisa Eksisting Produk.....	44
3.8.3 Kesimpulan Peraturan Permainan.....	44

BAB 4 KONSEP DESAIN

4.1 Desain Problem.....	46
-------------------------	----

4.2 Desain Brief.....	46
4.3 Tujuan dan Manfaat.....	46
4.4 Positioning Produk.....	47
4.5 Zoning.....	47
4.6 Blocking.....	47
4.7 Pohon Tujuan.....	48
4.8 Spesifikasi Performa	49
4.9 Image Board.....	50
4.10 Urutan Kebutuhan.....	51
4.11 Metode SCAMPER per zona produk.....	52
4.12 Pembobotan Penerapan Prinsip.....	54
4.13 Sketsa.....	56
4.13.1 Packaging.....	56
4.13.2 Kotak Penyimpanan Komten Permainan.....	57
4.13.3 Komponen Permainan.....	59
4.14 Sketsa-Sketsa Terpilih.....	65
4.15 Prototyping.....	66
4.15.1Kotak Penyimpanan Komponen Permainan.....	66
4.15.2 Magnetic Board.....	67
4. 15.3 Elemen Bermagnet.....	68
4.15.4 Story Board.....	68

BAB 5 PRESENTASI DESAIN

5.1 Gambar 3D..... 69
5.2 Gambar Teknik.....70

DAFTAR PUSTAKA

©UKYDOW

ABTRAKSI

Sebagai makhluk sosial manusia adalah makhluk yang akan selalu bergaul dan berkumpul dengan manusia lainnya. Manusia akan berusaha menjadi makhluk yang bermasyarakat. Perkembangan sosial manusia sendiri dimulai dari masa bayinya., dimana mereka akan mempelajari kehidupan sosialnya dari lingkungan keluarganya terlebih dahulu sebelum pada akhirnya mereka akan ber-sosial dengan lingkungan barunya. Keluarga memiliki peran penting dalam kemampuan sosial anak, karena 75% perkembangan kehidupan sosial anak dipengaruhi oleh pola asuh keluarga. Seorang anak yang sudah memasuki usia sekolah dasar dianggap sudah memiliki kemampuan untuk bersosialisasi dengan lingkungan barunya diluar rumah. Sehingga kerap kali anak yang sudah memasuki usia operasional konkrit (6th -12th), akan cenderung lebih aktif bersama dengan teman-teman satu grupnya. Kegagalan menjalin hubungan komunikasi diusia ini akan berdampak negative bagi anak.

SD Budya Wacana Yogyakarta, mengajarkan keterampilan berkomunikasi dalam pelajaran character building. Character building sendiri mengajarkan anak untuk mengenal dirinya, temannya, serta bagaimana mereka dapat menjalin komunikasi dengan baik dan benar. Namun masih saja ditemukan banyak kasus tentang kegagalan berkomunikasi diantara anak dan teman-teman satu grupnya. Kegagalan berkomunikasi tersebut kerap kali ditemukan dalam bentuk bullying yang dilakukan beberapa teman terhadap 1(satu) korban yang dianggap berbeda dari teman-teman grup nya. Bullying sendiri memiliki dampak negative yang cukup membahayakan bagi korban, pelaku, maupun bystander.

Maka untuk itu masih diperlukan sebuah sarana pembelajaran komunikasi yang dapat mengajarkan bagaimana cara berkomunikasi, dengan metode yang memudahkan anak untuk memahaminya.

ABTRAKSI

Sebagai makhluk sosial manusia adalah makhluk yang akan selalu bergaul dan berkumpul dengan manusia lainnya. Manusia akan berusaha menjadi makhluk yang bermasyarakat. Perkembangan sosial manusia sendiri dimulai dari masa bayinya., dimana mereka akan mempelajari kehidupan sosialnya dari lingkungan keluarganya terlebih dahulu sebelum pada akhirnya mereka akan ber-sosial dengan lingkungan barunya. Keluarga memiliki peran penting dalam kemampuan sosial anak, karena 75% perkembangan kehidupan sosial anak dipengaruhi oleh pola asuh keluarga. Seorang anak yang sudah memasuki usia sekolah dasar dianggap sudah memiliki kemampuan untuk bersosialisasi dengan lingkungan barunya diluar rumah. Sehingga kerap kali anak yang sudah memasuki usia operasional konkrit (6th -12th), akan cenderung lebih aktif bersama dengan teman-teman satu grupnya. Kegagalan menjalin hubungan komunikasi diusia ini akan berdampak negative bagi anak.

SD Budya Wacana Yogyakarta, mengajarkan keterampilan berkomunikasi dalam pelajaran character building. Character building sendiri mengajarkan anak untuk mengenal dirinya, temannya, serta bagaimana mereka dapat menjalin komunikasi dengan baik dan benar. Namun masih saja ditemukan banyak kasus tentang kegagalan berkomunikasi diantara anak dan teman-teman satu grupnya. Kegagalan berkomunikasi tersebut kerap kali ditemukan dalam bentuk bullying yang dilakukan beberapa teman terhadap 1(satu) korban yang dianggap berbeda dari teman-teman grup nya. Bullying sendiri memiliki dampak negative yang cukup membahayakan bagi korban, pelaku, maupun bystander.

Maka untuk itu masih diperlukan sebuah sarana pembelajaran komunikasi yang dapat mengajarkan bagaimana cara berkomunikasi, dengan metode yang memudahkan anak untuk memahaminya.

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

1.1.1 Komunikasi

Komunikasi adalah cara berinteraksi sosial yang dilakukan oleh semua makhluk sosial. Manusia sebagai makhluk sosial adalah makhluk yang akan selalu bergaul dan berkumpul dengan manusia lainnya. Sehingga komunikasi adalah sebuah kegiatan yang mutlak akan dilakukan oleh setiap manusia di dunia ini. Menurut William I. Gordon (dalam Deddy Mulyana, 2005:5-30) komunikasi memiliki 4 fungsi yang diantaranya adalah :

- Sebagai komunikasi sosial
- Sebagai komunikasi ekspresif
- Sebagai komunikasi ritual
- Sebagai komunikasi instrumental
-

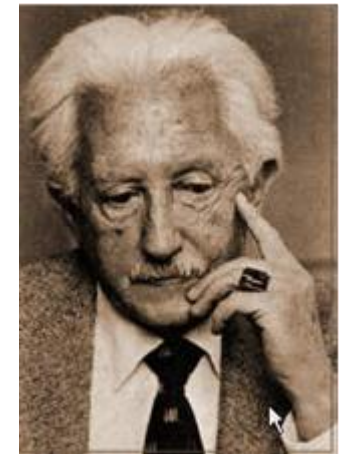
1.1.2 Peran Keluarga

Keluarga memiliki peran penting dalam kehidupan sosial seorang anak. Menurut Jane Purnamasari, S.Psi, M.Psi. tahap pembelajaran bersosialisasi, keluarga memiliki peran paling penting bagi perkembangan sosial anak, karena sebanyak 75% perkembangan sosial anak dipengaruhi oleh pola

asuh di keluarganya. Yang dengan kata lain keluarga akan menentukan bagaimana anak akan berkomunikasi dengan lingkungan barunya.

1.1.3 Perkembangan sosial

Seorang anak akan mengalami perkembangan sosial. Erik Erikson seorang ahli psikologi Amerika, mengatakan bahwa, pada usia 6th – 11th anak mulai mempelajari bagaimana caranya untuk bersosialisasi dengan kelompok / lingkungan barunya (contohnya lingkungan sekolah), dalam usia 6th – 11th ini semua tugas-tugas perkembangan anak, seperti berbagi, dan bersosial dengan lingkungan, dan teman-temannya sudah seharusnya tercapai, karena anak-anak akan mengalami perubahan sifat individualis, menjadi anak yang lebih suka berkumpul dengan teman-temannya. Sehingga anak tidak akan mengalami kegagalan pada saat mereka saling berkomunikasi, dan menjalin hubungan dengan teman-teman grupnya. Karena hambatan dan kegagalan ini dapat menyebabkan anak merasa rendah diri.



1.1.4 Kegagalan dalam berkomunikasi

Kegagalan berkomunikasi dapat ditemukan dalam berbagai bentuk, yang salah satunya adalah bullying yang terjadi pada sekelompok anak-anak SD, di SD Budya Wacana Yogyakarta. Dimana bullying adalah suatu

kesengajaan untuk mendominasi, menyakiti, atau menyingkirkan. Yang dilakukan secara berulang oleh satu atau beberapa anak terhadap anak lain (Olweus, 1993; Sheras & Tippins, 2002; Gini, 2004, Pereira dkk., 2004; Veenstra dkk., 2005; Bauman & Del Rio, 2006).

Menurut Edilburga wulan saptandari, M.Psi., Psikolog, bahwa ullying sendiri memiliki dampak negative yang cukup membahayakan bagi korban, pelaku, maupun bystander. Sehingga kasus bullying ini harus segera diatasi.

1.2 Rumusan Masalah

1.2.1 Pembelajaran

- Kebutuhan sarana pembelajaran komunikasi untuk anak dalam tahap operasional konkrit (10th – 11th)
- Kebutuhan mengatasi tindakan bullying yang lebih efektif dari pembelajaran character building
- Kebutuhan sarana pembelajaran metode NVC (non violent communication) pada user awam

1.2.2 Interaksi user dan sarana pembelajaran

- Kebutuhan sarana pembelajaran dalam bentuk permainan, yang mudah dipahami, serta memiliki komponen-komponen yang sederhana
- Kebutuhan sarana pembelajaran metode NVC yang memiliki pembagian bab-bab yang jelas untuk memudahkan user awam memahami tentang konsep metode NVC.

- Kebutuhan sarana pembelajaran yang memiliki alur cerita dan karakter yang bervariasi dalam permainannya untuk memudahkan user dalam memahami materi yang diajarkan, digambarkan, dan dimaksudkan
- Kebutuhan sarana pembelajaran yang memiliki keberlanjutan fungsi / fungsi lain, agar setelah materi selesai diajarkan, media tetap memiliki kegunaan lain
- Kebutuhan sarana pembelajaran yang hemat ruang penyimpanan

1.3 Pernyataan Desain

Sarana pembelajaran komunikasi untuk anak usia operasional konkrit (10th-11th) yang menerapkan serta menjabarkan tahap-tahap metode NVC menjadi materi-materi per bab yang mudah dipahami oleh pengguna awam yang bertujuan untuk mengatasi perihal bullying.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan	Manfaat
Sarana pembelajaran menerapkan dan menjabarkan tahap-tahap metode NVC menjadi materi-materi per bab yang mudah dipahami oleh user awam	User awam yang belum pernah mengenal metode NVC dapat memahami materi yang diajarkan dengan mudah
Sarana yang dapat mengatasi perihal bullying	Mengurangi prosentase terjadinya perihal bullying di kalangan sekolah

	dasar
--	-------

- Metode Brain Storming

Merupakan metode pencarian ide / solusi kreatif dengan cara mengumpulkan semua ide secara spontan

1.5 Metode Sistematisa berpikir

1.5.1 Problem Seeking

Metode Penelitian kualitatif

Mengamati semua tentang pembelajaran komunikasi dan interaksi sosial antar siswa dan siswi di SD Budaya Wacana Yogyakarta

1.5.2 Problem Solving

- Metode SCAMPER

Merupakan metode yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk agar menjadi lebih unik dan menarik. Metode SCAMPER didasarkan pada pemikiran bahwa segala sesuatu yang baru merupakan modifikasi dari sesuatu yang sudah ada.



1.6 Metode pembelajaran komunikasi

NVC (Non Violent Communication) by Marshall Rosenberg

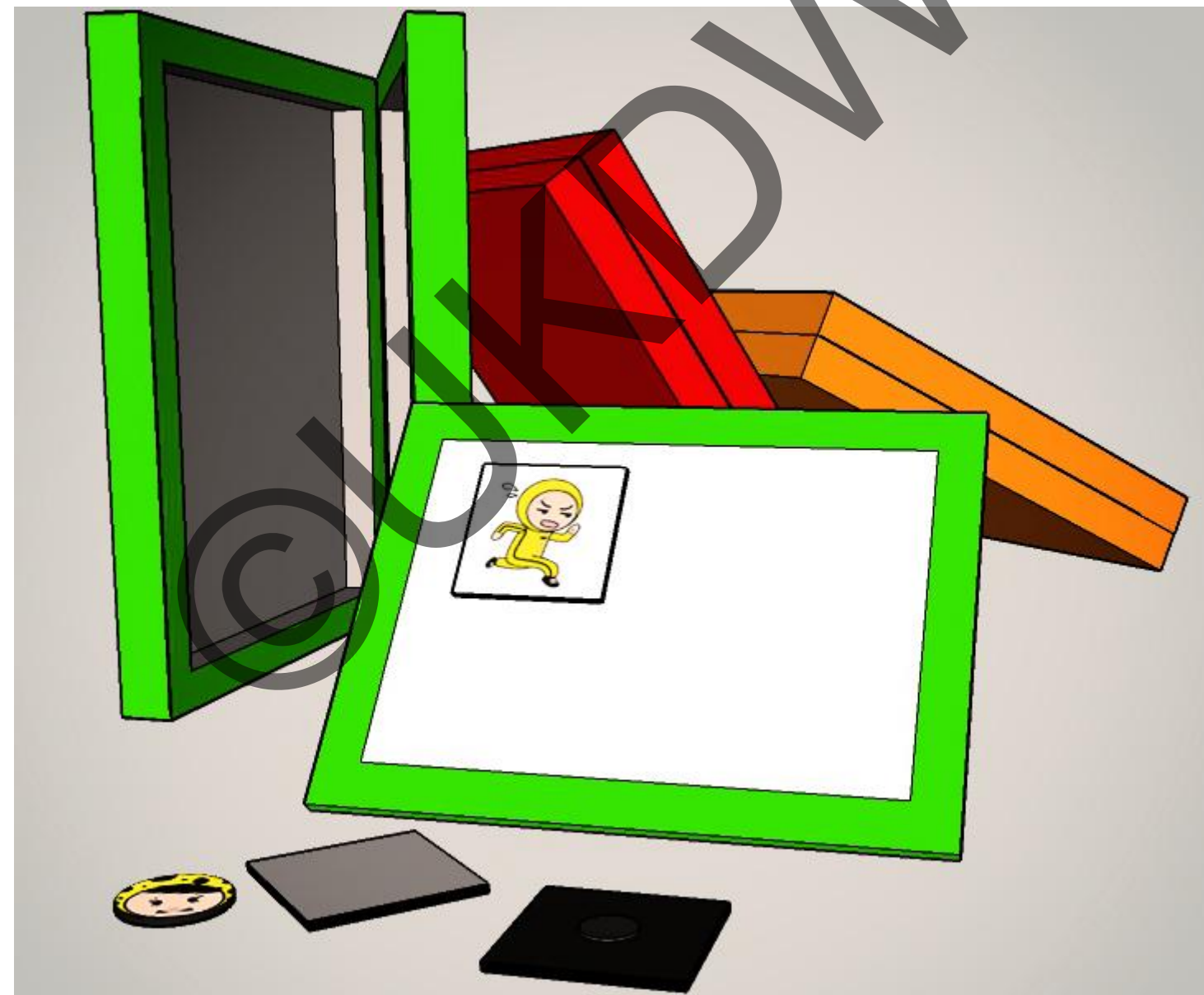
Non Violent Communication adalah sebuah metode pengajaran cara berinteraksi yang ditemukan oleh marshal Rosenberg.

Dengan pembelajaran tentang NVC ini Marshal Rosenberg mempunyai tujuan sebagai berikut :

- Membuat hidup menjadi lebih indah
- Membuat semua orang terpenuhi kebutuhannya
- Terhubung dengan diri sendiri dan dengan orang lain
- Memotivasi dengan kebahagiaan memberi, serta berkontribusi bagi kesejahteraan orang lain
- Belajar menerima orang lain

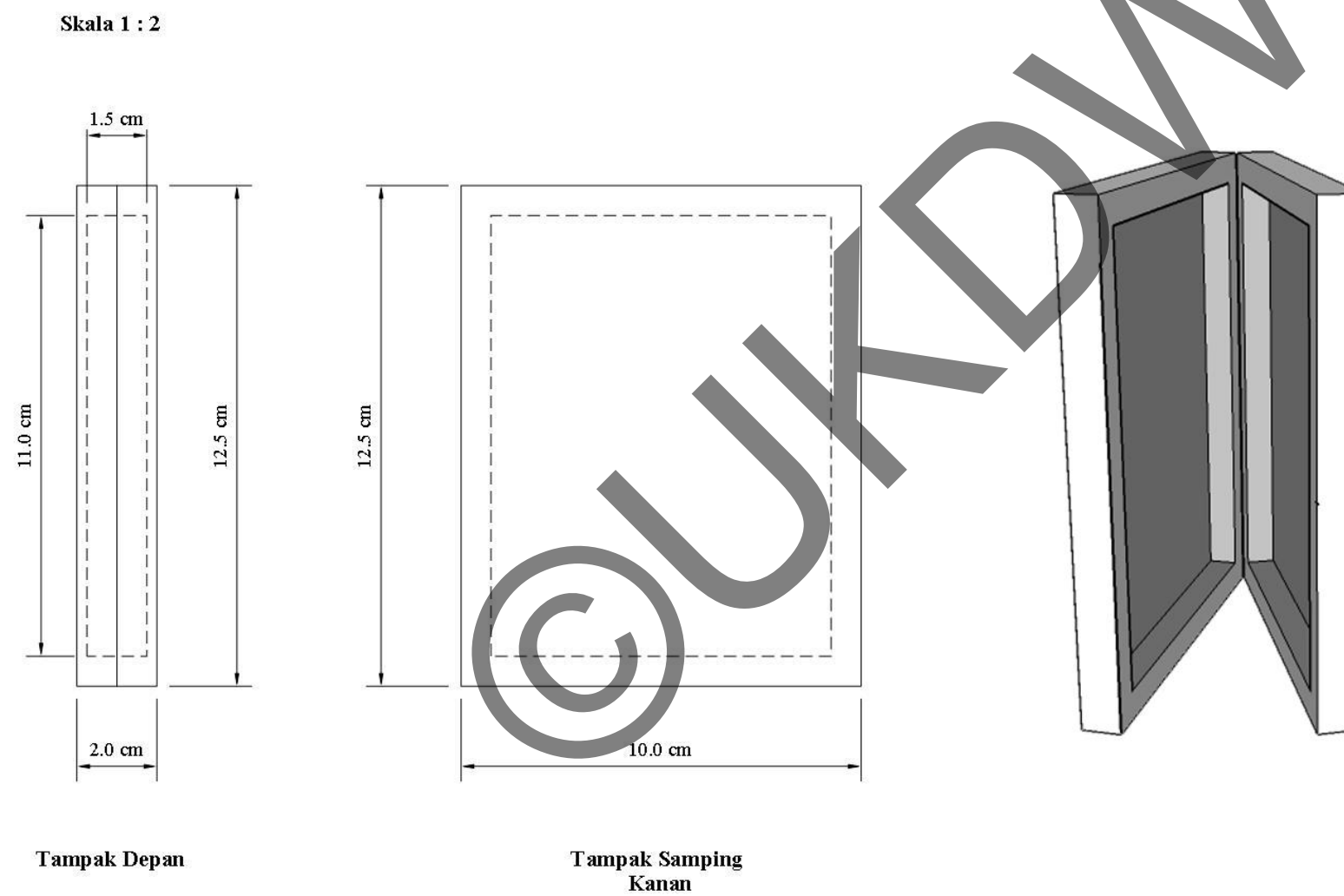
BAB V PRESENTASI DESAIN

5.1 Gambar 3D



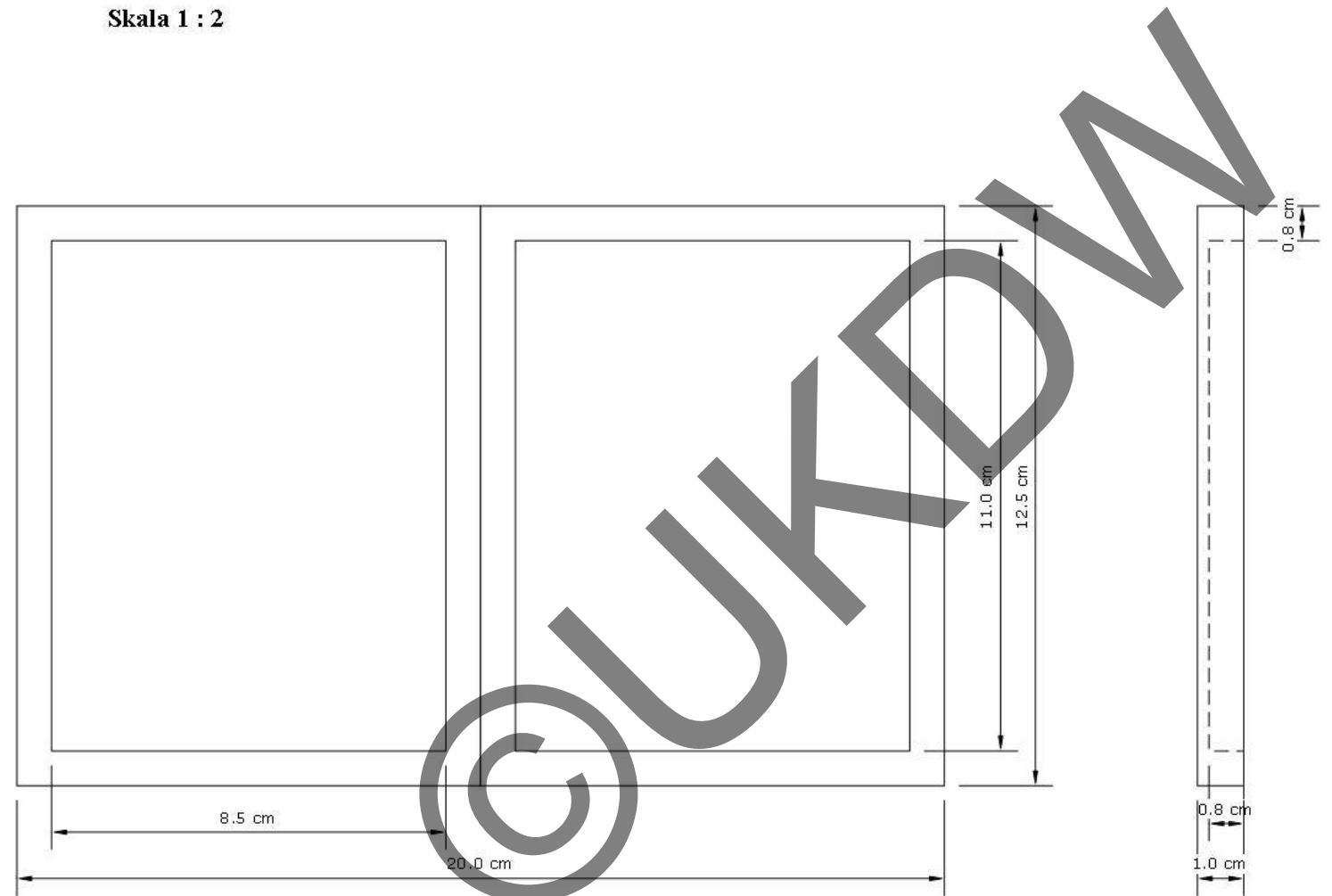
5.2 Gambar Teknik

- Kotak Penyimpanan Komponen Permainan (Tertutup)



- Kotak Penyimpanan Komponen Permainan (Terbuka)

Skala 1 : 2

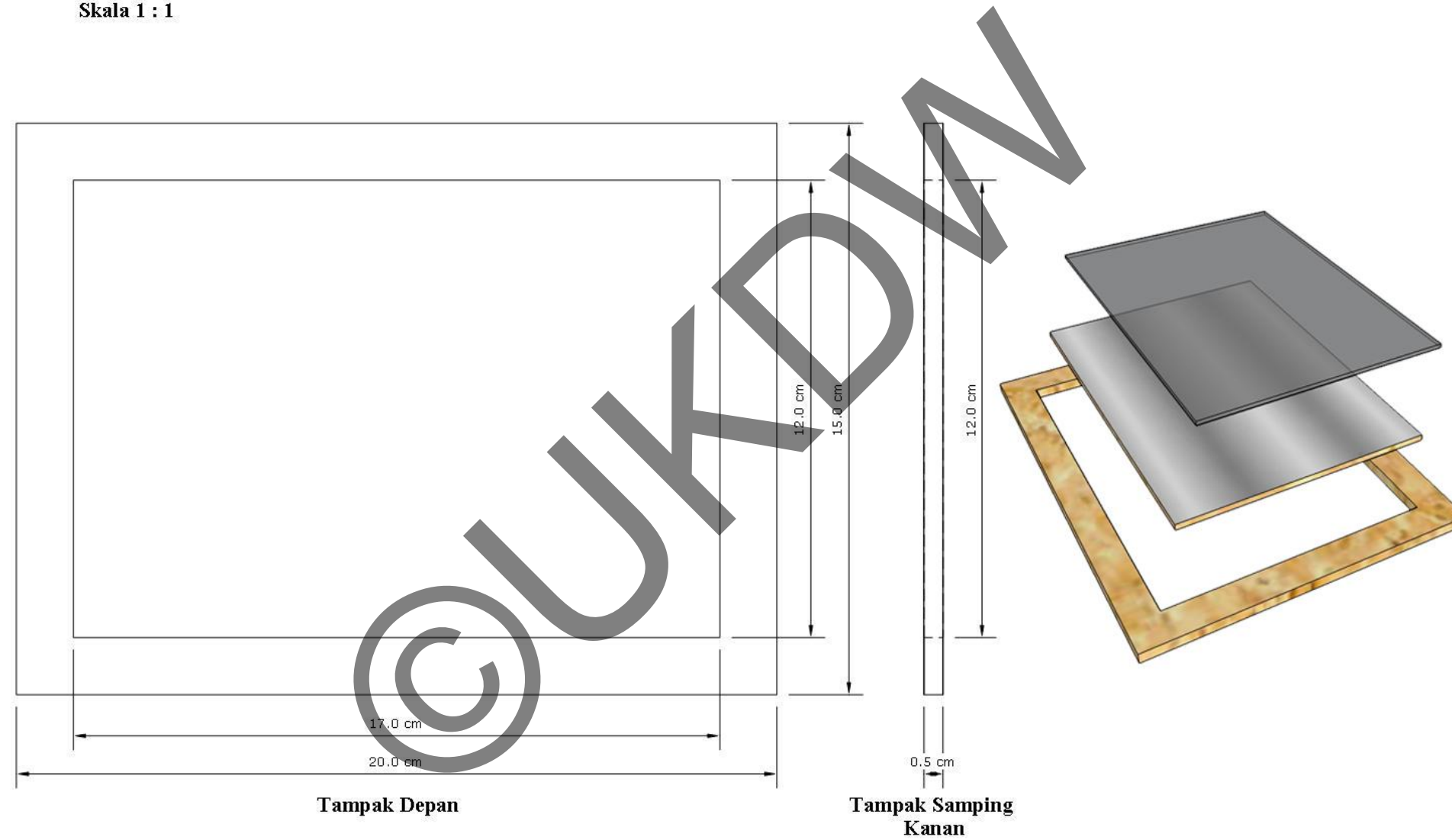


Tampak Depan

Tampak Samping
Kanan

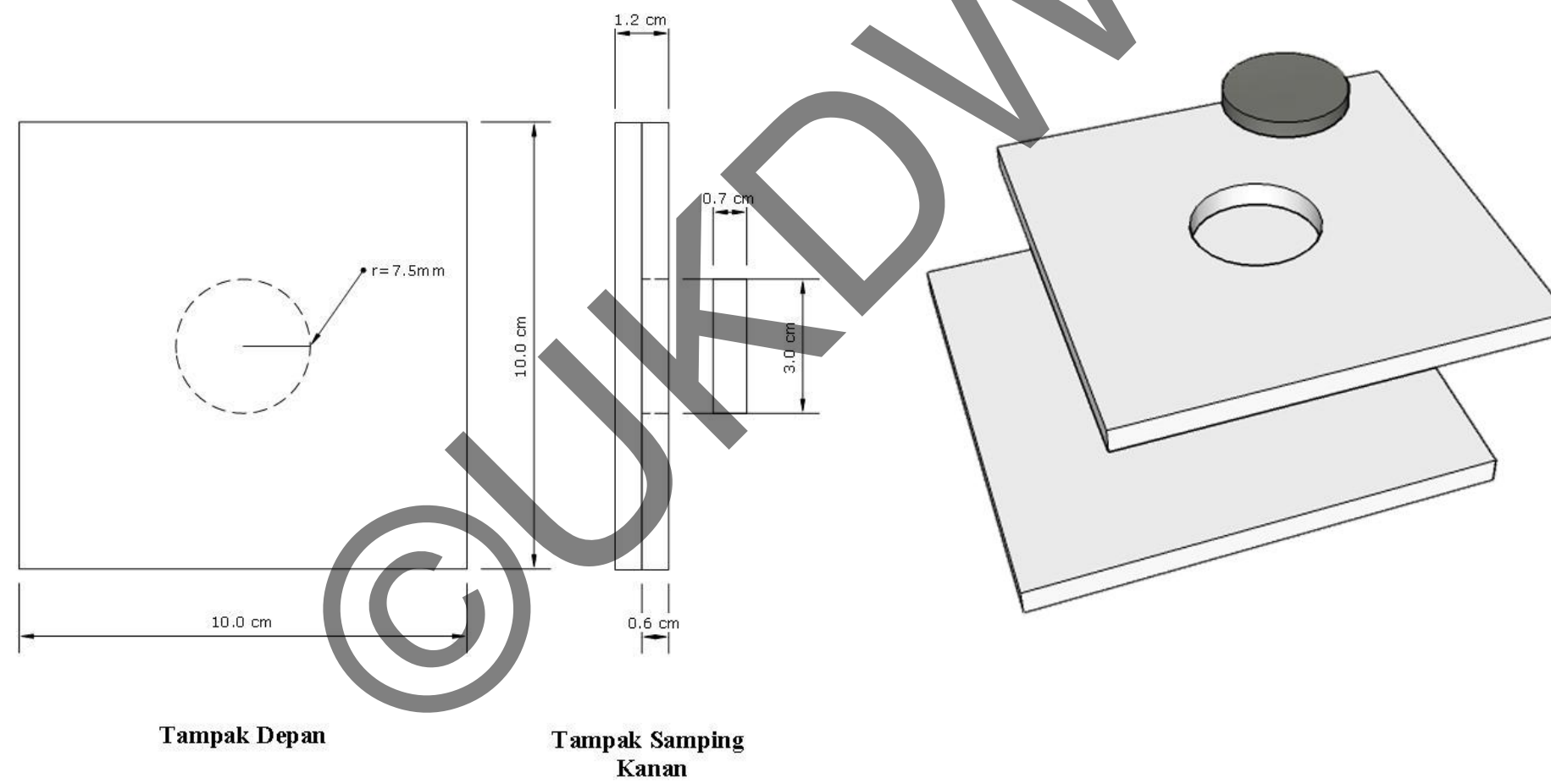
- Magnetic Board

Skala 1 : 1



- Elemen Bermagnet

Skala 2 : 1



DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Heo, Soon bong, 2010, WHY? Happy Science Series Vol.06, Jakarta , PT Elex Media Komputindo.
- Heo, Soon bong, 2010, WHY? Happy Math Series Vol.02, Jakarta , PT Elex Media Komputindo.
- Olweus, 1993; Sheras & Tippins, 2002; Gini, 2004, Pereira dkk., 2004; Veenstra dkk., 2005; Bauman & Del Rio, 2006

WEB

- Claude Elwood Shannon ,Warren Weaver , 1949.Models of communication. http://en.wikipedia.org/wiki/Models_of_communication
- Jean Piaget, http://id.wikipedia.org/wiki/jean_piaget
- Kimochis,toy with feelings inside, <http://kimochis.com.au>
- Non Violent Communication, <http://cnvc.org>
- Bridge Belgrave, 2000 Center for Nonviolent Communication, <http://cnvc.org>
- Dampak bullying, Astrinityas.blogspot.com/2012/08/apa-itu-bullying.html
- The history of Worry doll .http://en.wikipedia.org/wiki/worry_doll
- Daniel Golemen, Social Emotional Learning. http://en.wikipedia.org/Social_emotional_learning
- Daniel Golemen, Emotional intelligence, <http://danielgolemen.info>
- Dimas pratama, 2011, Peran Kebudayaan dalam Membentuk Kepribadian. http://dimaspratama11.wordpress.com/Tugas/Peran_kebudayaan_dalam_membentuk_kepribadian
- Simsimi, robotic chat, <http://simsimi.com>
- Cerita dibalik karakter Line, <http://detik.com>
- Line emoticon character, <http://google.com/line+emoticon>
- ASCII art, http://en.wikipedia.org/wiki/ASCII_art