

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia adalah sebuah negara yang berbudaya timur, menurut Soelaeman (1987: 54) bangsa yang berkebudayaan Timur lebih mementingkan kedisiplinan dalam mengendalikan pribadi, sederhana, lebih menekankan kehidupan di akhirat (selain duniawi), bahkan menjauhkan diri dari hal yang bersifat duniawi. Hal ini juga tertuang dalam dasar negara Indonesia yaitu sila ke-2 Pancasila yaitu “Kemanusiaan yang adil dan beradab”. Sila ini mengandung harapan bangsa Indonesia dapat menjalani kehidupan yang menjunjung nilai-nilai kemanusiaan dan beradab.

Sopan santun pada diri seseorang merupakan bagian dari karakter. George Herbert dalam buku *Mind, Self, and Society* (1972) menjelaskan karakter pada diri bahwasanya tidak begitu saja diwariskan secara genetis dari garis keturunan, namun dibangun dan berkembang secara sadar melalui proses panjang dalam hidup seseorang. Maka baiknya orang tua pun turut andil dalam mendidik anaknya dalam bersopan santun, terlebih sejak dini. Karena menurut para ahli, masa kanak-kanak merupakan masa keemasan bagi perkembangan kecerdasan dan pembentukan karakter anak. Dr. Gutama, Direktur Pendidikan Anak Dini Usia (PADU) Depdiknas (dalam Kasdu, 2004 : 143) mengemukakan kecerdasan anak saat usia 4 tahun berkapasitas 50% dan mencapai 80% saat berusia 8 tahun. Dengan mendidik anak sejak dini, orang tua sama saja dengan membangun pondasi yang kuat bagi sebuah bangunan agar berdiri kokoh untuk perkembangan selanjutnya.

Memasuki era globalisasi, yang dikemukakan oleh Jan Aart Scholte (2000 : 15-17) globalisasi sebagai westernisasi yaitu menyebarnya pemikiran dan budaya dari barat sehingga mengglobal yang dalam prosesnya secara umum menghancurkan budaya lokal yang telah ada sebelumnya. Indonesia mengalami banyak paparan budaya barat dari segala arah sehingga sedikit demi sedikit

mengikis budaya ketimuran dari bangsa Indonesia, hal ini dialami oleh semuanya termasuk anak-anak. Budaya barat yang masuk sering dianggap keren oleh anak-anak lalu lantas menirunya, salah satunya adalah budaya anak-anak berbicara terbuka dihadapan orang dewasa (Soelaeman, 1987 : 50). Misalnya memanggil kakak atau orang yang lebih tua hanya dengan nama saja, di Indonesia akan dianggap tidak sopan namun budaya barat menganggapnya sebagai hal yang wajar.

Arus globalisasi dapat masuk dengan cepat melalui gawai atau *gadget*, berpusat pada internet yang terhubung oleh jaringan teknologi yang dapat diakses melalui perangkat ini maka informasi menjadi viral dan sangat mudah untuk mengakses apa saja dan kapan saja. Mirisnya, banyak orang tua yang malah memberikan gawai sebagai ‘pengasuh’ bagi anak mereka. Hasil penelitian World Bank pada tahun 2013, sebanyak 25 persen anak Indonesia tidak aktif bermain di luar atau bermain dengan alat permainan. Berdasarkan survei yang dilakukan Asian Parent kepada 2.500 lebih orang tua di negara ASEAN bahwa 99 persen anak bermain gawai di rumah, 71 persen saat bepergian, 70 persen saat makan. Pendiri Media Common Sense, menjelaskan gawai sudah menggantikan peran televisi, mainan, bermain, dan buku cerita bagi anak. Para orang tua beranggapan memberikan gawai kepada anak bahkan dari usia 4 tahun dapat membuat anaknya pintar, padahal penggunaan gawai dapat membawa dampak buruk bagi tumbuh kembangnya. Salah satunya mengurangi kemampuan berinteraksi sosial anak, bahkan acuh terhadap orang tuanya.

Berdasarkan penjelasan data pada paragraf-paragraf di atas, dapat dilihat bahwa tingkat kesadaran orang tua terhadap pendidikan anak di usia dini masih terbilang rendah. Terbukti dari penggunaan gawai pada anak usia dini yang tinggi. Penuturan psikolog keluarga Astrid Wen orang tua masih menjadikan gawai sebagai opsi pertama untuk mainan bagi anaknya, karena berisi permainan yang banyak dan praktis. Maka diperlukan adanya alternatif media bakal orang tua sebagai sarana memberikan pendidikan dan perhatian anak usia dini, bukan hanya pada bidang akademis namun juga pada bidang karakter khususnya sopan santun

dalam bersosialisasi. Karena anak usia dini belajar melalui bermain maka penulis akan mencoba merancang media edukasi dengan konsep bermain yang dikembangkan sedemikian rupa agar dapat mengajarkan sopan santun kepada anak. Tentunya tetap dengan dampingan orang tua karena yang terpenting adalah komunikasi antar anak dengan orang tuanya.

Penulis akan melakukan pendekatan keilmuan desain komunikasi visual dalam mencari solusi bagi permasalahan ini. Konten atau media yang digunakan diusahakan dibuat terpisah dari perangkat teknologi yang membawa dampak yang kurang baik bagi perkembangan anak. Serta dikemas dengan sistem permainan yang bertujuan menjembatani interaksi sosial positif antara orang tua dengan anak.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjabaran sebelumnya, didapatkan beberapa rumusan masalah seperti:

- 1) Globalisasi membuka gerbang akses bagi budaya barat yang mengikis budaya sopan santun di Indonesia
- 2) Banyak anak terbiasa menggunakan gawai sejak usia dini sebagai pengganti mainan
- 3) Minimnya kesadaran orang tua tentang seberapa substansialnya pendidikan anak sejak usia dini dalam bidang sosial
- 4) Tidak ada media alternatif bagi orang tua dalam mengajarkan sopan santun pada anak sejak dini

1.2.2 Rumusan Masalah

Berteraskan dengan identifikasi masalah di atas diperlukan rumusan masalah agar dapat terciptanya perancangan yang baik, dengan itu penulis menyimpulkan rumusan masalah yang akan diusung adalah:

- 1) Bagaimana cara menanamkan budaya sopan santun pada anak agar ia terbiasa dan mengerti akan nilai bersopan santun?
- 2) Bagaimana merancang media edukasi tentang etika bagi anak usia balita atau prasekolah namun melalui permainan?

1.3 Ruang Lingkup

Dalam pengerjaan Tugas Akhir berikut, ruang lingkup atau batasan masalah dari perancangan media edukasi ini adalah:

- 1) Apa: Perancangan media edukasi etika pada anak usia TK, seperti mengajarkan kapan menggunakan kata maaf, terima kasih, dan tolong.
- 2) Bagian mana: Perancangan media edukasi ini meliputi pembuatan permainan yang mengajarkan etika melalui permainan. Dengan begitu anak akan belajar etika dengan cara yang menyenangkan. Serta memiliki media pendukung seperti poster, stiker, dan lain-lain.
- 3) Siapa: Segmentasi dari perancangan media edukasi ini tertuju kepada anak usia dini, namun juga harus menarik untuk pihak calon orang tua dan orang tua. Konsentrasi lebih mengarah kepada orangtua (*primary prospect*) karena mereka yang akan menjadi pembimbing, perantara, dan pendidik dalam penyampaian edukasi tersebut kepada anak. Yaitu orangtua dengan umur 29 – 34 Tahun yang memiliki anak di usia yang ditargetkan yaitu anak di usia dini dengan usia (3 – 5 Tahun). Target berfokus pada masyarakat perkotaan dan kalangan menengah sampai keatas.
- 4) Kapan: Pengumpulan data dimulai sejak Januari - April 2017 dan proses perancangan dilakukan sejak Mei - Juli 2017.

1.4. Tujuan Perancangan

- Menjadi media untuk membantu orang tua untuk mengajarkan anaknya mengenai sopan santun dalam bersosialisasi melalui permainan

1.5 Metode Penelitian

Dalam perancangan ini, metode yang akan digunakan oleh penulis adalah metode kualitatif. Metode kualitatif merupakan sebuah metode penelitian yang menggunakan data deskriptif berupa tulisan atau ucapan narasumber maupun masyarakat yang bersangkutan. Pendekatan ini menghasilkan uraian mendalam tentang ucapan, tulisan dan perilaku individu atau sekelompok orang. Tujuannya memahami fenomena dan gejala sosial dengan cara memberikan pemaparan berupa penggambaran fenomena dan gejala sosial berupa rangkaian kata yang menghasilkan teori.

Alasan penulis memakai metode tersebut adalah sesuai dengan judul media edukasi yang memuat materi tentang pengajaran pada anak usia dini maka penulis akan mencari data dan materi kepada narasumber yang bersangkutan.

1.5.1 Wawancara

Wawancara merupakan sebuah teknik ketika bermaksud memperoleh informasi yang tidak dapat diamati secara langsung oleh pencari informasi, baik karena peristiwa atau fenomena yang telah terjadi di masa lalu ataupun pencari informasi tidak dapat hadir di tempat kejadian secara langsung. (Tjejep Rohendi Rohidi, 2011).

Penulis bermaksud untuk melakukan wawancara bersama psikolog anak dan tenaga pendidik anak usia dini untuk mengetahui tentang bagaimana cara penyampaian, komunikasi, gaya belajar, dan keadaan psikologi anak usia dini agar materi dalam media edukasi etika ini dapat tersampaikan dengan baik

1.5.2 Studi Pustaka

Peneliti akan melakukan studi pustaka dari buku-buku yang sekiranya memiliki keberkaitan dengan masalah yang diteliti, seperti buku literatur, buku perkembangan karakter anak, buku psikologi anak, dan pembentukan karakter.

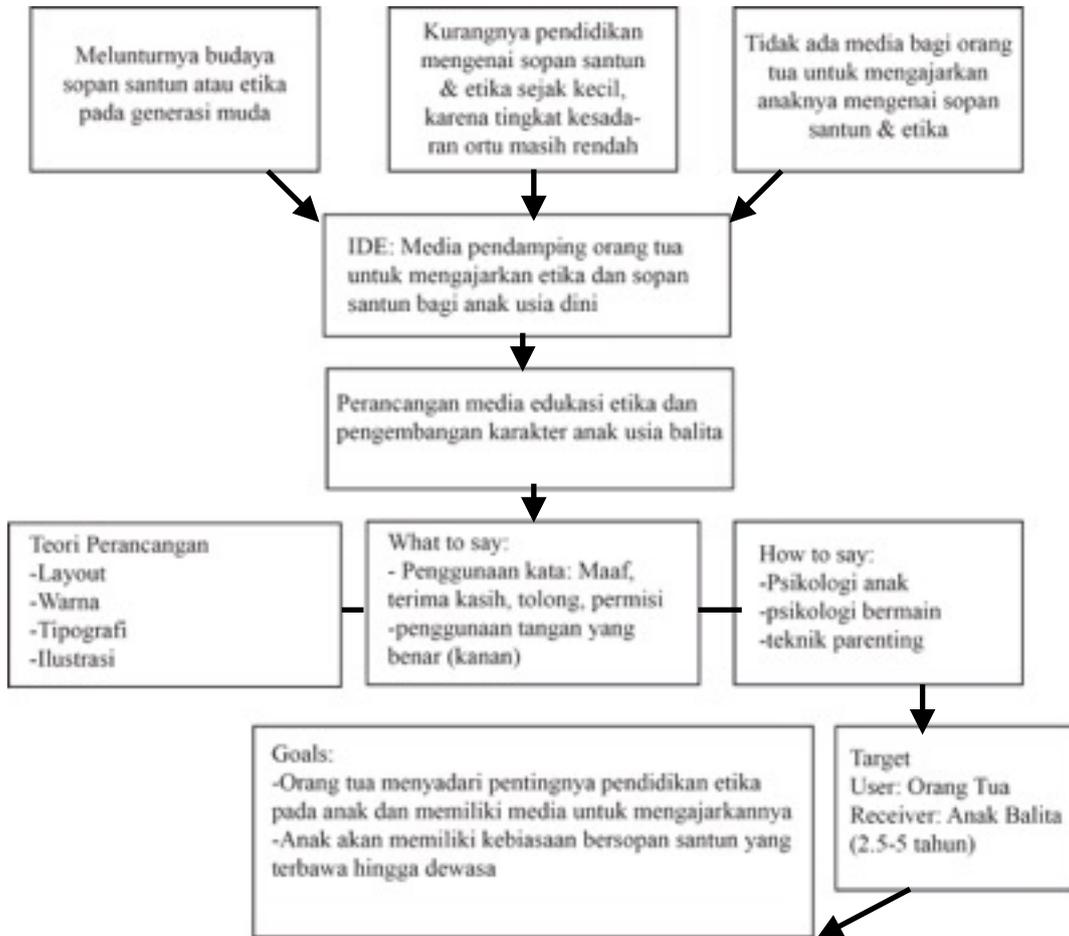
1.5.3 Observasi

Melakukan kunjungan ke taman kanak-kanan Bina Cendikia Islamic School untuk mengamati langsung kegiatan anak-anak usia 3 hingga 5 tahun sebagai target pasar.

1.6 Metode Analisis SWOT

Dalam sebuah proyek ada cara perencanaan strategis untuk mengevaluasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman yang dihadapi, yaitu metode analisis *Strengths, Weakness, Opportunities, dan Threats* (SWOT). Caranya dengan menganalisis dan memilah antara ihwal yang dapat mempengaruhi keempat aspek tersebut sebelum mengimplementasikan ke dalam matriks SWOT. Contohnya yaitu bagaimana kekuatan (*strength*) dapat mengambil keuntungan dari peluang (*opportunities*) yang ada, bagaimana cara mengatasi kelemahan (*weakness*) yang berpotensi menghalangi keuntungan dari peluang (*opportunities*) yang ada, selanjutnya bagaimana kekuatan (*strength*) dapat menghadapi ancaman (*threat*) dan terakhir bagaimana mengatasi kelemahan (*weakness*) yang dapat memicu ancaman (*threat*) menjadi nyata atau malah membuat ancaman baru.

1.7 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan
(Sumber: Velita Arwa F, 2017)

1.8 Pembabakan

1. Bab I Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang masalah yang menjelaskan dan menjabarkan gambaran secara umum terkait masalah yang diangkat melihat dari fenomena dan permasalahan yang terjadi, dan juga menjelaskan fokus permasalahan dengan rumusan masalah dan batasan masalah serta tujuan perancangan pada akhir proyek berikut. Serta metode pengumpulan data yang akan dilakukan

dan bagaimana kerangka perancangan yang digunakan sebagai acuan untuk proses penelitian, serta gambar singkat setiap bab-bab yang ada selanjutnya.

2. Bab II Dasar Pemikiran

Memaparkan dan menjelaskan teori yang relevan yang dapat digunakan sebagai acuan dan panduan dalam perancangan yang mengacu dari fenomena dan permasalahan yang diambil.

3. Bab III Data dan Analisis Masalah

Menguraikan data-data yang telah didapatkan dari hasil studi pustaka dan wawancara yang dilakukan. Menjelaskan hasil analisis dari data yang sudah didapatkan dan dengan menggunakan teori yang sudah di paparkan secara jelas pada Bab II terhadap strategi perancangan.

4. Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan

Menjelaskan konsep perancangan yang terdiri dari konsep komunikasi, konsep kreatif, konsep media, konsep konten, dan konsep visual. Serta menampilkan hasil perancangan mulai dari sketsa hingga penerapan visual yang sudah teraplikasi pada media tujuan.

5. Bab V Penutup

Berisikan saran dan masukan saat sidang.