



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Anak – anak adalah tunas bangsa dan harapan bagi masa depan. Untuk masa depan bangsa yang lebih baik pendidikan anak – anak harus diperhatikan. Tidak hanya pendidikan pengetahuan saja, tetapi pengembangan karakter juga harus dilakukan. Erikson dalam Papalia, dkk (2008: 370) dan Brewer (2007: 20) mengatakan bahwa kesuksesan anak mengatasi konflik pada usia dini menentukan kesuksesan anak dalam kehidupan sosial dimasa dewasa kelak. Pengembangan karakter terhadap anak – anak harus dilakukan sejak usia dini. Hal ini sangat penting karena pada usia dini yaitu usia 0 - 6 tahun, otak anak berkembang sangat cepat hingga mencapai 80 persen. Pada usia tersebut otak menerima dan menyerap berbagai macam informasi. Itulah masa-masa perkembangan fisik, mental maupun spiritual anak akan mulai terbentuk. Karena itu, banyak yang menyebut masa tersebut sebagai masa-masa emas anak (*golden age*). Salah satu cara pengembangan karakter adalah dengan mengenalkan nilai – nilai yang baik kepada anak. Bercerita adalah salah satu cara yang baik untuk mengenalkan hal tersebut. Menurut buku *The Miracle of Story Telling* karya Kak Mal, semua dongeng memiliki alur yang baik, yang membawa pesan moral, harapan, cita - cita, cinta, dan banyak hal positif lainnya, sehingga anak dapat mengasah daya pikir, imajinasi, serta rasa ingin tahu. Lewat cerita / dongeng penanaman nilai yang baik akan menjadi lebih mudah karena tidak bersifat menggurui, melainkan

bersifat memberikan teladan lewat tokoh yang ada di dalam cerita.

Ada begitu banyak cerita / dongeng yang beredar di masyarakat saat ini, baik yang berasal dari dalam maupun luar negeri. Cerita yang berasal dari dalam negeri dikenal dengan nama cerita rakyat (*folklore*). Berdasarkan survey BPS (Badan Pusat Statistik) pada tahun 2010, nusantara memiliki penduduk sebanyak 237.641.236 jiwa yang terbagi dalam 1.128 suku bangsa. Setiap suku bangsa memiliki kebudayaan dan cerita rakyat masing – masing. Menurut Puji K, Mochtar L, Bea A, dan Ida NC (2008) banyaknya keanekaragaman cerita rakyat ini memberikan manfaat dalam pembentukan karakter. Dalam cerita rakyat terkandung banyak informasi tentang persoalan kemanusiaan yang pernah terjadi yang dapat dijadikan pengalaman untuk belajar di masa depan.

Pada era globalisasi ini, berbagai macam budaya dari luar masuk dan mulai dikenal masyarakat. Era globalisasi menimbulkan perkembangan informasi, pola pikir masyarakat, serta transformasi kebudayaan. Hal ini meningkatkan rasionalisasi masyarakat yang menyebabkan mulai ditinggalkannya cerita rakyat yang notabene dianggap sebagai hal yang kurang masuk akal. Kurangnya pengenalan cerita rakyat membuat anak – anak lebih mengenal dan mengidolakan tokoh – tokoh asing dibandingkan tokoh – tokoh dari negara sendiri. Perkembangan teknologi yang pesat saat ini memunculkan berbagai media baru yang dapat dimanfaatkan untuk pelestarian cerita rakyat. Saat ini hampir sebagian besar anak – anak telah memiliki akses lewat komputer. Penyampaian cerita

rakyat dilakukan tidak hanya secara lisan ataupun tulisan di buku saja, melainkan dapat menggunakan media interaktif. Saat ini sudah bermunculan aplikasi media interaktif untuk anak – anak, contohnya keluaran ELEX Kids Software dan Edugames. Pembelajaran dengan media interaktif ini memiliki banyak kelebihan. Hal ini dikarenakan konten visual yang menarik minat anak - anak. Selain itu anak dapat melakukan interaksi dengan yang dipelajarinya sehingga materi lebih mudah diingat. Berdasarkan pengamatan lapangan penulis, sudah ada berbagai macam jenis materi pelajaran yang diberikan oleh media interaktif. Pelajaran tersebut antara lain matematika, fisika, biologi, bahkan pengetahuan sosial tentang budaya di Indonesia. Akan tetapi masih belum ditemukan media interaktif yang secara spesifik mengandung materi cerita rakyat. Hal ini sangat disayangkan mengingat nilai – nilai positif yang terkandung dalam cerita rakyat yang dapat diajarkan kepada anak – anak. Sasaran usia anak – anak untuk media pembelajaran interaktif tersebut adalah usia 3 – 6 tahun. Hal ini dikarenakan usia tersebut termasuk dalam masa keemasan anak. Pada usia tersebut otak anak sedang berkembang secara pesat, yang menyebabkan anak dengan mudah menyerap informasi dari lingkungannya. Menurut Mulyasa dalam bukunya ‘Manajemen PAUD’ (2012), anak – anak pada usia tersebut telah memiliki karakteristik :

1. Sangat aktif dalam berbagai kegiatan
2. Perkembangan bahasa yang dimiliki sudah sangat baik. Anak sudah mampu mengeja dan membaca huruf. Anak juga mampu memahami pembicaraan orang lain dan mengungkapkan pemikirannya secara terbatas,

seperti meniru atau mengulang pembicaraan.

3. Perkembangan kognitif anak yang luar biasa cepat. Anak menjadi sangat ingin tahu dengan apa yang hadapi. Hal ini ditandai dengan seringnya anak menanyakan tentang segala sesuatu di sekitarnya.

Karakteristik inilah yang menjadi dasar sasaran usia media interaktif bagi anak – anak. Kemampuan dan rasa ingin tahu anak yang sedang berkembang pesat membuat anak – anak dengan mudah menyerap informasi yang diberikan. Fenomena ini menjadi kesempatan besar untuk mendidik dan membentuk karakter anak – anak agar berguna di masa depan nantinya.

Salah satu cerita rakyat yang menarik untuk diangkat adalah cerita rakyat Bawang Merah dan Bawang Putih. Cerita rakyat yang berasal dari Riau ini berkisah tentang dua orang saudara tiri yang berbeda perangai. Ada banyak nilai – nilai moral positif yang terkandung dalam cerita rakyat ini. Nilai – nilai tersebut adalah nilai kesabaran, kebaikan, patuh, dan taat terhadap orangtua, serta nilai – nilai lainnya yang bermanfaat untuk membangun karakter anak. Cerita ini juga merupakan cerita rakyat yang cukup populer. Hal ini membuka peluang bagi orangtua yang notabene sudah fasih dengan cerita ini untuk membimbing anak – anak mereka secara langsung.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, dapat diambil kesimpulan masalah yang ada adalah :

Bagaimana merancang media interaktif cerita rakyat bawang putih dan bawang merah yang sesuai dengan minat, kemampuan, serta mampu

mendidik karakter anak – anak?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penulis akan membuat media interaktif yang berupa aplikasi untuk komputer. Materi dari media interaktif tersebut akan dibuat berdasarkan cerita rakyat ‘Bawang Putih dan Bawang Merah’. Aplikasi tersebut akan dibuat dengan software Adobe Flash CS 3, dengan visual, konten, dan materi yang sesuai untuk pendidikan karakter anak – anak di usia dini, khususnya usia 3 – 6 tahun. Target dari cerita rakyat interaktif ini adalah anak – anak usia 3 – 6 tahun, laki – laki dan perempuan, yang berada di daerah terutama Gading Serpong, Tangerang. Anak – anak ini tinggal di daerah urban dengan karakter yang telah melek teknologi.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penulis membuat tugas akhir adalah

1. Mengenalkan budaya Indonesia yang berupa cerita rakyat ‘Bawang Putih dan Bawang Merah’ kepada anak – anak lewat media interaktif yang sesuai dengan perkembangan jaman.
2. Meningkatkan minat dan kecintaan anak – anak Indonesia terhadap budaya asli bangsa Indonesia.
3. Mendidik karakter anak – anak sejak usia dini lewat nilai – nilai pelajaran yang terdapat dalam cerita rakyat ‘Bawang Putih dan Bawang Merah.’

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari tugas akhir yang dibuat oleh penulis adalah

1. Anak – anak mengenal budaya Indonesia yang berupa cerita rakyat ‘Bawang Putih dan Bawang Merah.’
2. Anak – anak mengenal tokoh – tokoh cerita rakyat dan belajar nilai – nilai dari sikap dan karakter baik yang dimiliki oleh tokoh – tokoh tersebut.
3. Menjadi alat bantu orangtua untuk mendidik karakter anak lewat media yang lebih menarik dan menyenangkan.
4. Menjadi referensi untuk pembuatan desain media interaktif untuk pendidikan anak lainnya.

UMMN

1.6 Metodologi Penelitian

Dalam melakukan penelitian, peneliti menggunakan gabungan metode penelitian kualitatif, kuantitatif, dan studi pustaka. Data untuk metode penelitian kualitatif dan kuantitatif didapatkan melalui pengamatan langsung peneliti di lapangan terhadap obyek penelitian. Metode studi pustaka dilakukan dengan mempelajari berbagai macam literatur baik buku maupun artikel dari jurnal – jurnal online yang berkaitan dengan penelitian. Hal lainnya yang dilakukan untuk mendapatkan data penelitian adalah melalui wawancara dengan anak – anak, guru, ataupun orang tua, serta melakukan pendekatan secara personal terhadap anak – anak.

Tahapan yang dilakukan dalam penelitian adalah

1. Riset pendahuluan

Untuk mendapatkan keterangan dan data, penulis melakukan wawancara dengan staf pengajar taman kanak – kanak dan orang tua. Wawancara tersebut dilakukan untuk mengetahui perilaku dan kemampuan anak – anak usia 3 – 6 tahun, ketertarikan anak – anak terhadap media interaktif, serta dampak media interaktif terhadap pendidikan anak – anak. Selain itu penulis juga melakukan riset dan pengamatan lapangan di tempat – tempat pendidikan anak – anak dengan bantuan dari staf pengajar di tempat.

2. Usulan konsep desain

Penulis akan membuat konsep desain dari media interaktif untuk cerita rakyat berdasarkan hasil dari data dan analisa riset pendahuluan. Selain itu

konsep desain pembuatan media interaktif bersamaan juga berdasarkan teori desain dan teori media interaktif (dijelaskan pada bab II) agar sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan anak usia 3 – 6 tahun.

3. Proses eksekusi dan evaluasi

Media interaktif akan diujikan terhadap sejumlah anak – anak dengan target usia 3 – 6 tahun pada lembaga pendidikan anak – anak tertentu lewat pendampingan guru atau staf pengajar. Penulis akan mengevaluasi dan mengolah kembali desain serta materi media interaktif terhadap feedback yang diberikan lewat reaksi dan komentar dari anak – anak yang telah mencoba media aplikasi ini hingga mencapai tahap desain final.

1.7 Rencana Kegiatan

KEGIATAN	BULAN																			
	Sept				Oktober				Novemb er				Desember				Januari			
	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
1. Pengumpulan data																				
2. Observasi																				
3. Konsultasi Dosen																				
4. Pembuatan Konsep																				
5. Sketsa																				
6. Pembuatan desain tampak muka																				
7. Pengerjaan script																				

untuk membuat cerita rakyat yang bersifat interaktif untuk media elektronik yang menarik, mudah diingat, serta sesuai dengan pendidikan perkembangan karakter anak.

Bab IV : Analisis Karya

Bab ini berisi pengolahan data dan teori – teori yang menjadi dasar penelitian. Selain itu terdapat pembahasan proses pembuatan karya cerita rakyat interaktif baik karakter, desain tampak muka, script, dialog, jalan ceritanya, serta dampak dari cerita rakyat interaktif ini terhadap sample anak – anak.

Bab V : Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi kesimpulan tentang penelitian yang telah dilakukan penulis, dan dampaknya terhadap sample anak – anak. Selain itu bab ini juga berisi saran penulis berdasarkan pengalaman penelitian yang diharapkan bisa memberikan dampak positif baik bagi masyarakat pada umumnya.

UMMN