



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Semua kebohongan besar selalu berawal dari sebuah kebohongan kecil. Pada umumnya, manusia akan cenderung membuat kebohongan-kebohongan baru untuk menutupi kebohongan sebelumnya supaya tidak diketahui orang lain. Pada sebuah artikel berjudul “Apa Penyebab Orang Kecanduan Berbohong?” dalam situs [honestdocs.id](http://honestdocs.id) (2019) disebutkan, menurut sebuah penelitian dalam jurnal *Nature Neuroscience*, bagian otak bernama ‘Amigdala’ adalah bagian yang paling aktif saat seseorang berbohong. Itulah mengapa seseorang akan merasa takut atau khawatir saat berbohong, dan memicu seseorang untuk menutupi kembali kebohongannya dengan kebohongan lain akibat rasa takut tersebut. Namun bila terus menerus dilakukan, dan ketidakjujuran yang dilakukan berhasil ditutupi, otak akan beradaptasi sampai di tahap tidak lagi bereaksi saat seseorang berbohong dan menjadi terbiasa dengan ketidakjujuran yang dilakukan. Padahal, sikap ketidakjujuran ini membawa dampak negatif, seperti timbulnya gangguan kecemasan, hingga sulit mendapatkan kepercayaan dari orang lain.

Contoh kasus ketidakjujuran yang ada di Indonesia sampai sekarang adalah tindak korupsi. Pada tahun 2020, data dari ICW (*Indonesia Corruption Watch*) menunjukkan bahwa total terdakwa kasus korupsi yang terjadi di Indonesia mencapai 1.298 orang (Guritno, 2021). Sementara itu, berdasarkan laporan tahunan KPK (Komisi Pemberantasan Korupsi) 2020 yang ada pada situs resmi KPK ([kpk.go.id](http://kpk.go.id)), total tersangka yang KPK tangani mencapai 109 orang. Tidak hanya korupsi dalam jumlah besar, hasil survey dari *Global Corruption Barometer* tahun 2020 yang dilaksanakan oleh organisasi *Transparency International* menunjukkan bahwa Indonesia menempati peringkat ketiga dalam kasus suap layanan publik di Asia, serta peringkat keempat dalam kasus suap layanan kepolisian ([ti.or.id](http://ti.or.id)). Oleh karena itu, penting untuk menanamkan nilai-nilai kejujuran pada anak sejak dini, sebelum anak menjadi terbiasa untuk

berbohong dan pada kemudian hari melakukan tindak ketidakjujuran yang lebih besar yang bisa merugikan banyak pihak.

Faktanya, perilaku tidak jujur tersebut merupakan hal yang terjadi secara natural dalam tahap perkembangan manusia. Terdapat pengelompokan anak dalam rentang usia tertentu sesuai dengan latar belakang kebohongan yang dilakukan (Guilbert, 2020). Secara umum, anak kecil berbohong karena mereka belum bisa membedakan hal yang benar dan salah. Namun semakin dewasa, anak mulai belajar untuk memanfaatkan kebohongan sebagai strategi yang bisa membawa keuntungan bagi dirinya sendiri.

Para pakar psikologi menyatakan bahwa minimnya pendidikan karakter di usia dini akan memicu timbulnya perilaku bermasalah pada pribadi tersebut saat dewasa. Demikian pula sebaliknya, penanaman karakter kepada anak sejak kecil akan membentuk perilakunya ke arah yang lebih positif (Sari, 2021). Meskipun demikian, pembentukan karakter akan berlangsung seumur hidup (Dewita, 2019). Anak yang masih kecil cenderung belajar dari perilaku/teladan orang dewasa di sekitarnya. Namun seiring pertumbuhan anak, faktor yang lebih banyak mempengaruhi perkembangan karakter anak adalah lingkungan sekitarnya yang kemudian membentuk cara pandang anak mengenai berbagai hal.

Karena itu, selama masa perkembangan anak, orang tua berperan memberikan pemahaman kepada anak tentang hal yang baik/buruk, serta mengajarkan anak untuk mengerti dan dapat memilih keputusan yang benar, tanpa mengandalkan hukuman karena anak malah akan semakin takut untuk bicara jujur. Melainkan, orang tua justru harus menghargai kejujuran yang disampaikan oleh anak. Selain itu, orang tua sendiri juga harus menjadi teladan dan menerapkan kejujuran saat berkomunikasi dengan anak. Tidak jarang orang tua juga berbohong pada anaknya, meskipun hanya bersifat *white lies*. Hal tersebut akan mengakibatkan anak menerapkan perilaku yang sama di kemudian hari (Setiaputri, 2021).

Salah satu cara untuk mendidik pemahaman karakter kepada anak adalah melalui cerita. Sebuah cerita pada umumnya mengandung amanat dan pesan yang penting untuk membentuk pola pikir dan perilaku anak (Santoso, 2019). Sebuah

artikel penelitian berjudul “*Children’s Preference for Causal Information in Storybooks*” yang dipublikasikan pada jurnal *Frontiers in Psychology* (2020) menunjukkan bahwa anak cenderung lebih suka untuk belajar melalui buku cerita, terutama cerita yang mengandung unsur sebab akibat. Hal ini disebabkan oleh timbulnya rasa ingin tahu yang lebih dari anak, sehingga dapat mengeluarkan dopamin yang menimbulkan rasa senang di otak.

Namun, seiring berkembangnya zaman dan teknologi informasi, metode dan media yang digunakan dalam menyampaikan cerita menjadi lebih bervariasi. Media *digital* semakin banyak digunakan, dan salah satu kelebihan yang dimiliki media *digital* dibandingkan dengan buku cerita adalah tingkat interaktivitas yang lebih tinggi, sehingga menambahkan nilai imersif untuk *user*. Karena itu, muncul sebuah ide/solusi untuk merancang sebuah media interaktif untuk mendidik nilai-nilai kejujuran pada anak sejak dini, yaitu melalui cerita interaktif.

## 1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan cerita interaktif tentang kejujuran untuk anak usia 9-12 tahun?

## 1.3 Batasan Masalah

Untuk mendapatkan data dan menghasilkan desain yang tepat guna, penelitian ini dibatasi oleh batasan-batasan berikut:

- 1) Batasan Demografis
  - a. Jenis kelamin laki-laki dan perempuan.
  - b. Anak-anak berusia 9-12 tahun. Kategori tersebut dipilih karena anak pada usia ini mulai belajar untuk memanfaatkan kebohongan sebagai strategi yang menguntungkan. Anak pada usia ini juga sudah dapat diberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai pentingnya pendidikan karakter kejujuran, beserta dampaknya (Guilbert, 2020).
  - c. Kelas ekonomi SES B-A, yang memiliki *smartphone*.
- 2) Batasan Geografis
  - a. Primer : Berdomisili di sekitar area Jabodetabek, karena area tersebut (khususnya DKI Jakarta) merupakan kota metropolitan

terbesar di Indonesia yang menjadi pusat kegiatan perdagangan, industri, dan sebagainya. Hal ini menyebabkan daerah Jabodetabek memiliki tingkat keberagaman dan kepadatan penduduk yang lebih tinggi, yang bisa mewakili berbagai daerah lain di Indonesia (Purwanto, 2021).

b. Sekunder : Seluruh wilayah Indonesia.

3) Batasan Psikografis

- a. Memahami instruksi dasar dan sederhana dalam berinteraksi menggunakan media interaktif/aplikasi *smartphone*.
- b. Pernah melakukan tindakan ketidakjujuran dalam bentuk apapun.
- c. Memiliki rasa ingin tahu yang kuat, teliti, dan pantang menyerah.

#### 1.4 Tujuan Tugas Akhir

Untuk mengetahui bagaimana perancangan cerita interaktif tentang kejujuran untuk anak usia 9-12 tahun.

#### 1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat yang bisa diperoleh melalui perancangan ini antara lain:

1. Bagi Penulis  
Memperluas wawasan seputar perancangan cerita interaktif dan mendapatkan gelar Sarjana Desain (S. Ds.).
2. Bagi Pembaca  
Menjadi salah satu alat/media yang bisa membantu para orang tua untuk menanamkan nilai kejujuran pada anak sejak dini.
3. Bagi Universitas Multimedia Nusantara  
Menjadi sumber pengetahuan bagi para mahasiswa mengenai perancangan buku ilustrasi interaktif.