



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

Menteri Komunikasi dan Informatika Indonesia yaitu Johnny G. Plate menyatakan bahwa Indonesia sedang mengembangkan visi dan mimpinya untuk menjadi bangsa digital yang maju (Yusuf, 2020). Tetapi dengan semakin berkembangnya era digital, maka akan semakin membawa perubahan yang begitu signifikan dan mengakibatkan dampak yang cukup besar pada transformasi nilai-nilai moral di kehidupan manusia terutama anak-anak. Salah satunya merupakan terjadinya keterbukaan serta penyebaran arus informasi yang sangat cepat yang sangat sulit untuk disaring dan dihentikan dalam kehidupan anak-anak. Hasil survei yang dilakukan oleh perusahaan software yaitu Microsoft bahwa Indonesia menduduki urutan ke-29 yaitu peringkat paling bawah di Kawasan Asia Tenggara berdasarkan tingkat kesopanan digital global (Pertiwi, 2021). Hal ini membuktikan bahwa nilai moralitas di Indonesia semakin menurun.

Terjadinya kasus seorang siswa di Jakarta Utara berkata kasar kepada gurunya di sekolah dengan menyebutkan alat-alat kelamin laki-laki dan perempuan (Listyarti, 2019), dan seorang anak berdebat kata kasar dengan orang tuanya hingga menyebutkan nama-nama hewan semakin mendorong terjadinya penurunan nilai moral atau degradasi moral (Priatmojo, 2020). Terjadinya kasus-kasus berikut semakin menyadarkan bahwa sangat penting untuk tidak hanya mengutamakan pendidikan akademik seperti menulis dan berhitung pada anak-anak. Pendidikan non-akademik seperti pendidikan moral disertai pembentukan karakter pun tidak kalah penting untuk dikembangkan dan diperkuat. Edukasi atau pendidikan merupakan proses memberikan bimbingan dan ajaran untuk mengembangkan potensi baik dalam bidang akademik atau non akademik, bertujuan untuk mendewasakan seseorang agar tujuan hidupnya dapat tercapai dengan baik (Hidayat & Abdillah, 2019, hlm.23). Hal ini ditegaskan oleh Menteri Pendidikan

dan Kebudayaan, Muhadjir Effendy bahwa keseimbangan pendidikan akademik dan non-akademik sangat penting untuk anak-anak (Kemdikbud.go.id, 2018). Balai Diklat Keagamaan pun menyatakan bahwa pendidikan moral turut menjadi salah satu pilar dari empat pilar pendidikan seluruh dunia terutama di Indonesia yang dirancangan oleh UNESCO (Aji, 2020).

Menurut KBBI, pendidikan moralitas merupakan segala sesuatu yang berhubungan dengan adat sopan santun (Abdi, 2021). Semakin menurunnya pengajaran pendidikan sopan santun yang berhubungan dengan moralitas untuk anak-anak mengakibatkan kekhawatiran tersendiri bagi bangsa Indonesia. Menurut Mantan Menteri Pertahanan (Menhan) RI yaitu Ryamizard Ryacudu, akan banyak anak muda di Indonesia yang semakin sulit untuk menghormati orang tua dan masyarakat lainnya yang mengakibatkan terjadinya tindakan kriminal jika tidak diajarkan sejak dini (Yulianto, 2020). Penulis buku “365 Tatakrama yang Harus Diketahui Anak” yaitu Sheryl Eberly menyatakan bahwa dengan belajar sopan santun, akan sangat membantu tindakan anak-anak dalam memiliki karakter yang beretika terhadap orang lain yaitu memberi hormat dan menghargai perasaan mereka serta dapat dijadikan bekal untuk hidup bertumbuh berdampingan dengan lingkungan sekitar di masa depan. Pendidikan sopan santun juga sangat berpengaruh terhadap kepercayaan diri setiap anak dalam kehidupan sehari-harinya karena mereka berhasil mengetahui hal yang tepat untuk dilakukan. Penanaman pendidikan sopan santun yang rutin akan menyadarkan anak-anak bahwa hal ini merupakan salah satu bagian yang penting dalam kehidupan dan bagian yang harus mereka perhatikan (dalam Levine, 2012, hlm. 80).

Penelitian mengenai pendidikan moral juga dilakukan oleh Takhroji Aji dengan beberapa orang tua di Jakarta (bdkjakarta.kemenag.go.id, 2020). Terdapat 118 dari 178 orang tua menyatakan bahwa pendidikan moral diberikan dengan porsi yang lebih sedikit dibandingkan materi pelajaran, bahkan terkadang tidak diberikan sama sekali oleh guru. Orang tua pun tidak yakin dapat membantu mengajarkan pendidikan moral anak-anak di rumah dan lingkungan secara maksimal. Padahal, orang tua dan guru harusnya bekerja sama sebagaimana dengan yang tertulis pada

Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 87 Tahun 2017 bahwa penguatan pendidikan karakter merupakan tanggung jawab bersama keluarga dan satuan pendidikan. Dengan terjadinya hal berikut, orang tua dan guru membutuhkan panduan berupa media informasi yang dapat membantu penyampaian pendidikan sopan santun dengan cara informatif, edukatif namun tetap *playful* kepada anak-anak sehingga dapat mengurangi kesulitan mereka dalam menanamkan pendidikan sopan santun kepada anak-anak.

Menurut Jatmika (2005), media informasi dapat menjadi bantuan visual untuk anak-anak belajar lebih dalam mengenai pendidikan sopan santun dengan cara membangkitkan rasa ingin tahu dan motivasi mereka untuk belajar jika media tersebut didesain dengan menarik dan komunikatif. Penggunaan media informasi bertujuan untuk membentuk dan memperjelas hal-hal yang masih bersifat abstrak dan juga mengembangkan fungsi afektif anak-anak. Dengan media informasi, anak-anak dapat menerima pengalaman visual yang nyata dan konkret sebagaimana yang dibutuhkan dalam menjalankan proses belajarnya. Lalu anak-anak juga akan lebih mudah menerima pesan yang disampaikan dan konsep yang diajarkan untuk dilaksanakan di kemudian waktu.

Berdasarkan uraian fenomena di atas, maka penulis bertujuan untuk membuat perancangan media informasi untuk anak-anak dengan membantu memberikan pendidikan moral pada anak-anak. Diharapkan dengan media informasi yang dibuat dapat membantu meningkatkan pendidikan sopan santun pada anak sehingga anak tidak saja cerdas secara intelektual, tetapi juga cerdas dalam memiliki kepekaan emosional dan sosial sebagaimana yang telah dinyatakan oleh Wisnu Widjanarko sebagai dosen komunikasi FISIP Universitas Jenderal Soedirman (Liputan6dotcom, 2019).

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang media informasi mengenai sopan santun dan tata krama untuk anak berusia 4-8 tahun?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam perancangan media informasi mengenai pentingnya edukasi moral untuk anak adalah sebagai berikut:

A. Demografis

- 1) Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
- 2) Usia :
Primer : 4 – 8 tahun (Anak-anak, DEPKES RI, 2009)
Sekunder : 30 – 45 tahun (Orang Tua)
- 3) Pendidikan : Sekolah Dasar
- 4) Bahasa : Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris
- 5) Kelas Ekonomi: SES B – A

B. Geografis

Perancangan ini akan memfokuskan untuk target di wilayah DKI Jakarta.

C. Psikografis

- 1) Gaya Hidup : Senang dengan hal yang baru, kurang bisa beradaptasi
- 2) Sikap : Kurang ramah dan peduli terhadap sesama terhadap sesama, sedang mengalami pertumbuhan kognitif

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Merancang media informasi mengenai sopan santun dan tata krama untuk anak berusia 4-8 tahun.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Penulis berharap tugas akhir ini dapat menjadi manfaat bagi pihak-pihak berikut:

1.5.1 Manfaat Bagi Penulis

Diharapkan penulis mampu melakukan perancangan media informasi sopan santun dan tata krama untuk anak sebagai hasil dari pembelajaran

sebagai mahasiswi program studi Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara serta berkesempatan untuk mempelajari, memperluas wawasan dan pengetahuan mengenai sopan santun dan tata krama untuk anak.

1.5.2 Manfaat Bagi Masyarakat

Diharapkan masyarakat dapat memperoleh edukasi dan pengetahuan serta meningkatkan kesadaran mereka akan pentingnya penanaman pendidikan sopan santun dan tata krama untuk anak sejak dini melalui media informasi yang telah penulis rancang.

1.5.3 Manfaat Bagi Universitas

Diharapkan perancangan yang dilakukan oleh penulis dapat mengambil peran dalam program studi Desain Komunikasi Visual sebagai salah satu referensi pembelajaran bagi para mahasiswa ataupun mahasiswi dengan topik yang berkaitan.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA