

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Agama Buddha memiliki banyak ajaran, salah satu ajarannya adalah mengenai tiga akar kejahatan (*Ti Akusalamūla*). Menurut Hemmadhammo (2010), tiga akar kejahatan terdiri dari *lobha*, *dosa*, dan *moha*. Setiap diri manusia terdapat ketiga hal ini dan memiliki kadar yang berbeda-beda. *Lobha* memiliki arti keserakahan atau keinginan berlebih dari apa yang telah dimiliki. *Dosa* merupakan kebencian seperti iri hati, benci terhadap seseorang. *Moha* merupakan kebodohan batin seperti tidak dapat membedakan antara perbuatan baik yang harus dilakukan dan perbuatan buruk yang harus dihindarkan. Ketiga akar ini selalu muncul dan berkaitan satu sama lain seperti *moha* merupakan penyebab munculnya *lobha* dan *dosa* dan seterusnya.

Ketiga akar kejahatan ini merupakan sifat awal mula terjadinya kejahatan oleh manusia. Kejahatan yang dapat dilakukan berbagai macam dari membunuh, mencuri, menuduh, dan banyak lainnya (Kemenag.go.id, 2023). Kasus yang biasa terjadi jika sifat tiga akar kejahatan ini terdapat di dalam diri seseorang adalah perilaku yang tidak terpuji seperti berbohong, berkata kasar, dan menuduh. Perilaku ini terjadi karena adanya rasa benci terhadap orang lain dan sifat kebodohan bahwa perilaku yang tidak terpuji seperti berbohong dan berkata kasar merupakan hal yang dibenarkan.

Selain menimbulkan perilaku jahat pada manusia, ketiga akar kejahatan ini dapat membuat karakter atau sifat yang tidak baik pada seseorang (Arifin, 2022). Karena itu pendidikan mengenai agama dapat mempengaruhi pembentukan karakter agar membantu pembentukan kepribadian, sikap bersaing, bermoral, dan penuh dengan cinta kasih. Sehingga pelajaran mengenai tiga akar kejahatan merupakan salah satu topik yang diajarkan pada pelajaran agama Buddha di sekolah dasar kelas enam.

Pelajaran mengenai tiga akar kejahatan merupakan topik pelajaran yang diajarkan pada tingkat 6 SD. Pada tingkat tersebut para murid hanya membahas tiga akar kejahatan secara sekilas. Selain itu berdasarkan FGD yang dilakukan pada tanggal 5 Maret 2023 di sekolah minggu Padumuttara, anak-anak tersebut tidak mengetahui mengenai tiga akar kejahatan. Di antara ketiga sifat tersebut, kegelapan batin merupakan sifat yang sama sekali tidak dipahami oleh anak-anak tersebut. Namun mengingat pelajaran mengenai tiga akar kejahatan ini penting untuk pertumbuhan karakter, diperlukan media informasi yang dapat memberi informasi mengenai hal ini sejak dini.

Oleh karena itu, penulis bertujuan untuk membuat media *storytelling* berupa buku cerita yang menggambarkan tiga akar kejahatan dalam agama Buddha. Menurut Emosda (2017), media berupa buku cerita bergambar dapat memberikan motivasi untuk semangat belajar hal baru bagi siswa sekolah dasar. Buku cerita dengan ilustrasi ini juga diharapkan dapat mempermudah pengguna untuk mengerti cerita lebih mudah dengan ilustrasi yang ada. Dengan penyampaian informasi dengan metode *storytelling* juga dapat memberikan manfaat seperti membentuk karakter anak, meningkatkan imajinasi anak, berempati terhadap orang dan situasi yang kurang diketahui (Hidayati, 2019). Sehingga *storytelling* sesuai untuk menyampaikan informasi mengenai sifat-sifat mengenai tiga akar kejahatan di agama Buddha.

Untuk memberikan ketertarikan yang lebih terhadap media tersebut, penulis berniat untuk membuat buku cerita ilustrasi dengan fitur AR di dalamnya. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Djibril dan Cakir (2023), 70% penggunaan AR pada edukasi dapat mempermudah seseorang untuk menyerap informasi yang disediakan. Menurut Zhan dkk. (2020) dengan pembuatan AR yang berpengalaman dan pengalaman pemakaian yang baru, AR dapat membentuk potensi yang menarik dalam pengaplikasiannya. Selain itu, AR dapat memperkaya visual lingkungan melalui objek digital menarik yang melapisi dunia nyata. Dengan buku ilustrasi ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai tiga akar kejahatan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan media interaktif mengenai tiga akar kejahatan dalam agama Buddha untuk anak umur 7 hingga 11 tahun dengan yang mudah dipahami?

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas penulis menentukan batasan masalah sebagai berikut.

### 1. Demografis

- a. Jenis kelamin: Laki-laki dan perempuan
- b. Usia: 8 – 10 tahun

Menurut Russell (2015), umur 7 hingga 8 tahun anak-anak telah mengetahui dan memahami bahwa agama merupakan suatu hal yang harus didiskusikan dan berpengaruh terhadap kehidupan. Pada umur 9 hingga 11 tahun, anak-anak akan mengetahui bahwa agama akan menjadi hal cukup umum baginya diluar atau di lingkungan keluarga. Karena itu, umur tersebut dapat menjadi waktu yang tepat untuk memperkenalkan agama lebih dalam. Selain itu, pada umur 7 hingga 11 tahun, seorang anak sudah dapat berpikir dengan logis dan memecahkan masalah (Sholichah, 2018).

c. Target Sekunder: Orang tua (30-35 tahun)

d. Pendidikan: Sekolah dasar

e. Agama: Buddha

f. SES: B

g. Klarifikas Pembaca: Pembaca awal (B-3)

Demografis ini dipilih karena Pelajaran mengenai tiga akar kejahatan ini dipelajari di sekolah dasar.

## 2. Geografis: Jabodetabek

Geografis ini di pilih karena berdasarkan data dari Databooks, Jakarta merupakan provinsi dengan jumlah agama Buddha terbanyak di pulau Jawa (Kusnandar, 2022). Karena itu, penulis memilih Jakarta dan sekitarnya untuk dijadikan target audiens.

## 3. Psikografis

- a. Kurang tahu mengenai tiga akar kejahatan dan melakukannya dikesehariannya.
- b. Ahli dan mudah beradaptasi menggunakan teknologi.
- c. Sudah mulai bisa bersosialisasi dengan lingkungannya
- d. Sudah dapat merasa dan menyadari emosi pada dirinya sendiri.

### 1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan tugas akhir dari perancangan ini adalah untuk merancang media interaktif mengenai tiga akar kejahatan dalam agama Buddha untuk anak berumur 8 hingga 10 tahun. Agar informasi mengenai tiga akar kejahatan ini dapat mudah dimengerti oleh anak-anak sekolah dasar.

### 1.5 Manfaat Tugas Akhir

Berikut manfaat dari tugas akhir ini.

#### A. Manfaat Bagi Penulis

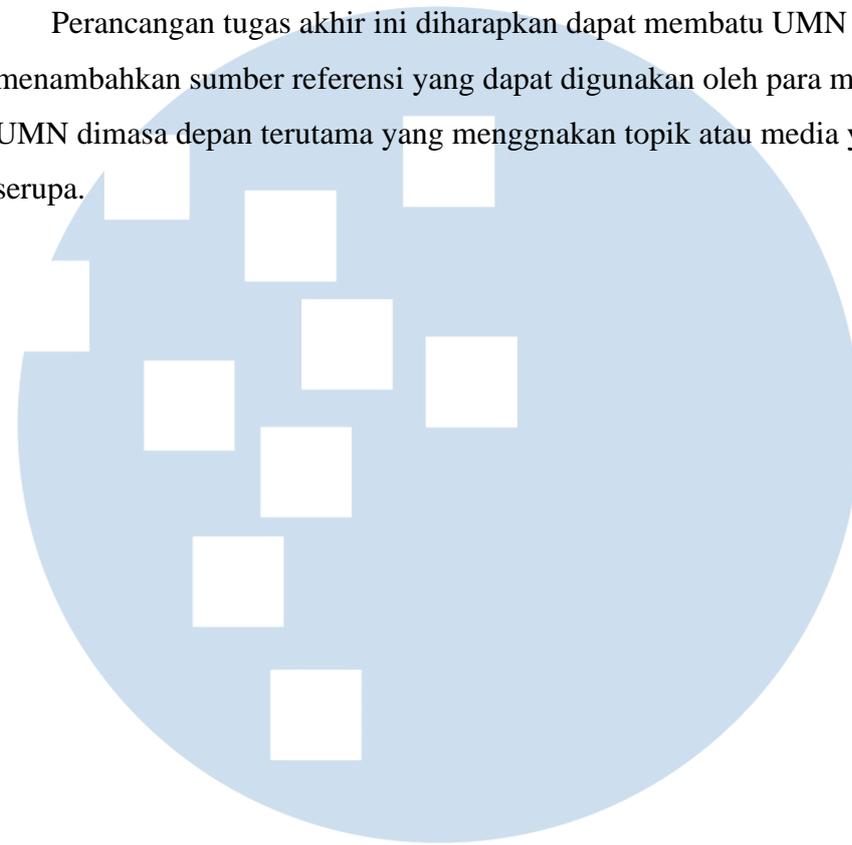
Dalam perancangan ini, penulis dapat mendapatkan pengalaman dalam pengaplikasian proses perancangan desain seperti yang sudah pernah dipelajari dalam proses perkuliahan. Selain itu penulis juga dapat belajar banyak dari proses pembuatan AR lebih lanjut.

#### B. Manfaat Bagi Orang Lain

Perancangan ini dapat memberikan gambaran masyarakat lain mengenai pengaplikasian media digital pada topik agama Buddha. Selain itu dengan media informasi ini, dapat memberikan informasi mengenai tiga akar kejahatan dalam agama buddha.

### **C. Manfaat Bagi Universitas**

Perancangan tugas akhir ini diharapkan dapat membantu UMN untuk menambahkan sumber referensi yang dapat digunakan oleh para mahasiswa UMN dimasa depan terutama yang menggunakan topik atau media yang serupa.



# UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA