

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah aspek terpenting dalam hidup kita, seperti yang tertulis pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 membahas pengertian pendidikan menyatakan tentang Sistem Pendidikan Nasional merupakan usaha yang diberikan dalam keadaan sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan keadaan dan jalan sebuah proses belajar agar bisa menumbuhkan kemampuan dalam memiliki kekuatan moral dan religi, pengontrolan diri, kepribadian, kegeniusan moral, dan talenta yang dibutuhkan untuk individu, warga Indonesia, bangsa, dan negara.

Pendidikan ditempatkan pada aspek penting dalam kehidupan. Namun, kualitas pendidikan yang disediakan dalam Indonesia saat ini sangat mencemaskan. Kalimat tersebut dibuktikan dalam data mengenai peringkat indeks Pengembangan Manusia, berisi urutan peringkat pencapaian pendidikan, kesehatan, dan penghasilan bahwa indeks pengembangan manusia Indonesia makin menurun (UNESCO, 2000). Dari 174 negara di bumi, Indonesia menempati urutan cukup rendah seiring tahun.

Survei Political and Economic Risk Consultant (PERC) menyatakan bahwa urutan Indonesia berada di peringkat terendah mengenai kualitas pendidikan di negara Asia. The World Economic Forum Swedia (2000) menyatakan Indonesia memiliki daya bersaing yang kecil, dengan peringkat 37 dari 57 negara.

Melihat masalah pendidikan yang memprihatinkan, terbentuklah jaringan sosial pendidikan yang dikenal sebagai Semua Murid Semua Guru (SMSG). Dari situs yang dilampirkan oleh Semua Murid Semua Guru (2021), jaringan ini dimulai dari harapan untuk merayakan praktik baik yang telah dihasilkan oleh komunitas dan organisasi pendidikan.

Semua Murid Semua Guru digagas oleh Najelaa Shihab, beserta komunitas dan organisasi pendidikan. Keterlibatan organisasi dan komunitas tersebut akhirnya menghadirkan sebuah acara Pesta Pendidikan yang diadakan pada Hari Pendidikan Nasional, Mei 2016. Semua Murid Semua Guru sebagai organisasi nonprofit berfungsi untuk menyediakan acara membahas pendidikan, menyediakan informasi pendidikan yang berguna untuk masyarakat, dan wadah media edukasi mengenai tentang isu-isu pendidikan.

Walaupun Semua Murid Semua Guru bisa terbilang sukses sebagai jaringan penggerak pendidikan, tidak semua orang tahu akan kegiatan dan aktivitas yang diselenggarakan oleh Semua Murid Semua Guru.

Penulis berfokus pada masalah eksternal yang mengarah pada konten visual Semua Murid Semua Guru. Dalam segi konten desain Semua Murid Semua Guru, terdapat konten yang tidak memberikan identitas Semua Murid Semua Guru dan desainnya yang tidak konsisten baik dalam aset dan supergrafisnya. Masalah ini menyebabkan orang luar tidak tertarik dan kurang tahu akan Semua Murid Semua Guru.

Bila Semua Murid Semua Guru kurang diperkenalkan dan tidak mencapai tujuan yang diharapkan, komunitas dan organisasi pendidikan Indonesia kurang dipandang dan menyebabkan berkurangnya komunitas dan organisasi tersebut. Hal ini didukung dari data kegiatan Belajaraya yang berhasil mengumpulkan 1.036 komunitas dan organisasi pendidikan dan melakukan kolaborasi agar masyarakat mengenal komunitas dan organisasi pendidikan yang ada di Indonesia.

Penulis ingin membuat konten visual media sosial Semua Murid Semua Guru pada masyarakat yang butuh informasi berhubungan dengan pendidikan, juga desain yang konsisten dan sesuai dengan organisasi tersebut. Dari masalah dan pencarian data yang telah dilakukan oleh penulis, akhirnya terwujud solusi untuk merancang konten visual untuk Semua Murid Semua Guru. Harapannya, solusi ini dapat meningkatkan kepedulian dan aktif mengikuti program Semua Murid Semua Guru.

1.2 Rumusan Masalah

Setelah menjabarkan latar belakang, berikut merupakan rumusan masalah yang didapatkan oleh penulis:

1. Masih banyak masyarakat yang tidak tahu akan Semua Murid Semua Guru dan kegiatan yang diselenggarakan oleh organisasi tersebut.
2. Kurangnya media konten dan desain yang tidak konsisten, sehingga masyarakat tidak sadar dan kurang tahu akan konten dari Semua Murid Semua Guru.

Dari penjabaran rumusan masalah tersebut, pertanyaan dalam penelitian penulis dirumuskan sebagai berikut:

Bagaimana perancangan konten visual Semua Murid Semua Guru dalam sosial media?

1.3 Batasan Masalah

Setelah mencari data yang diperlukan, penulis tetapkan batasan masalah pada tugas akhir agar lebih fokus dan terarah. Berikut merupakan batasan masalah dalam tugas akhir ini.

1) Demografis

- a. Jenis Kelamin : Pria dan wanita
- b. Usia : 25-40 tahun
- c. Pekerjaan : Guru, pegawai, seorang rumah tangga
- d. SES : SES B-C
- e. Kewarganegaraan : Warga Negara Indonesia (WNI)

2) Geografis

- a. Kota/Kabupaten : Jabodetabek, seluruh Indonesia
- b. Provinsi : Jawa Barat

3) Psikografis

- a. Sikap/Attitude : Memiliki sikap penasar, ingin tahu, dan mau membantu.
- b. Gaya Hidup : Tertarik dengan topik pendidikan, ingin tahu informasi pendidikan lebih.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Penulis sudah menetapkan tujuan untuk tugas akhir yang sedang dibuat agar dapat merancang konten visual dan meningkatkan perhatian masyarakat untuk mengikuti kegiatan program Semua Murid Semua Guru.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Dari pengerjaan tugas akhir saat ini, manfaat yang didapat adalah:

- 1) Bagi penulis, tugas akhir ini bermanfaat untuk menjadi sarana mendapatkan ilmu mengenai promosi dalam dunia desain. Penulis juga dapat mempraktikkan pelajaran yang sudah didapat saat menghadiri perkuliahan. Perancangan ini juga dibuat untuk persyaratan memperoleh gelar Sarjana jurusan Desain Komunikasi Visual pada fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
- 2) Bagi orang lain, manfaat yang ingin penulis berikan pada orang lain agar mereka mulai memperhatikan Semua Murid Semua Guru dan isu-isu pendidikan yang diberikan. Penulis juga berharap orang lain dapat mulai melihat bahwa masalah pendidikan sangat penting di Indonesia.
- 3) Bagi Universitas, penulis berharap agar tugas akhir ini bermanfaat sebagai arsip Universitas Multimedia Nusantara. Hasil dari perancangan penulis juga dapat menjadi referensi bagi seseorang yang ingin mengambil tugas akhir atau laporan berupa Semua Murid Semua Guru dan perancangan konten visual sosial media.