

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dilansir dari Indonesia.go.id, Indonesia memiliki 6 agama berbeda, salah satunya adalah agama Buddha. Bagi sebagian besar anak Buddhis, datang ke Vihara setiap hari minggu adalah sebuah rutinitas yang telah dijalani sejak kecil. Bagi sebagian orang tua Buddhis, datang ke Vihara adalah salah satu cara mendekatkan diri dan memeluk kepercayaan mereka lebih dalam lagi. Keberhasilan atas pendidikan anak merupakan tanggung jawab seorang guru dalam mengajarkan anak di sekolah, tetapi hal tersebut harus diimbangi juga dengan pendidikan dari sisi keluarga (tzuchi.or.id, 2014).

Bagi para umat Buddhis, “Dharma” dapat diartikan sebagai ajaran Buddha (Tsenshap dan Linden, 2017). Ajaran Buddha sangat luas. Namun, diantaranya terdapat beberapa ajaran dasar agama Buddha yang dapat dipelajari oleh anak-anak tanpa kesulitan mengerti dan mudah untuk diajarkan. Salah satunya dapat disebut sebagai Brahma Vihara atau yang lebih dikenal sebagai Catur Paramita. Brahma Vihara merupakan 4 sifat luhur yang meliputi sifat Metta/ Cinta kasih, sifat Karuna/ Kasih sayang, sifat Mudita/ Simpati, dan sifat Upekkha/ Keseimbangan batin (Thera, 2006).

Dibutuhkannya media edukasi untuk pembelajaran anak mengenai ajaran Buddha yang dapat dibantu dengan bimbingan orang tua/ wali. Berdasar observasi yang telah penulis lakukan, Vihara di Tangerang umumnya hanya menyediakan media pembelajaran melalui ceramah Dharma yang tidak semua anak dapat langsung memahami materi tersebut, lalu sangat jarang, bahkan hampir tidak ada media edukasi berbasis interaktif yang mencakup materi Buddhis, dimana visual dan konten dari media tersebut cocok dijadikan bahan pembelajaran untuk anak-anak. Hal ini diperkuat dari pelaksanaan wawancara bersama orang tua Buddhis yang memiliki anak usia 6 dan 7 tahun, bahwa mereka juga kesulitan untuk mencari

media edukasi interaktif yang cocok dan sesuai dengan kebutuhan anak-anak mereka.

Ada berbagai jenis media dalam metode pembelajaran anak. Menurut Safira (2020), media pembelajaran yang digunakan untuk proses pembelajaran anak adalah suatu hal yang penting, dimana media harus terlihat nyata dan membutuhkan model rancangan untuk proses pembelajaran. Darmadi (2018) juga mengungkapkan bahwa metode bermain dapat memberi suasana rileks dan meningkatkan interaksi pada teman sebaya. Media interaktif dapat menyajikan materi dengan lebih baik untuk diterima oleh pelajar (Arifin, 2012). Dikemukakan oleh Susilana, Rudi, dkk (2007: 128) bahwa media pembelajaran interaktif adalah media yang mengajak para pelajar untuk berinteraksi langsung dengan materi pelajaran dan tidak hanya memperhatikan suatu media atau objek. Salah satu media interaktif tersebut dikenal sebagai *board game*.

Menurut Thompson, Berbank-Green, dan Cusworth (2007) *board game* adalah permainan yang dapat dimainkan dengan papan didesain khusus berkaitan dengan tema yang sudah ditentukan oleh desainer *board game* tersebut. Perancangan *board game* diperkuat dengan hasil *Focus Group Discussion* bersama anak usia 6-12 tahun, dimana mereka memilih *board game* sebagai media pertama yang menarik perhatian mereka.

Maka dari itu, hal yang dapat menyelesaikan permasalahan tentang ketersediaan media pembelajaran menyenangkan untuk anak Buddhis, dan membantu orang tua menyediakan media edukasi tentang ajaran Buddha kepada anak adalah untuk melakukan perancangan media edukasi interaktif berbentuk *board game* sesuai judul tugas akhir penulis “Perancangan *Board Game* Mengenai Brahma Vihara untuk Anak Beragama Buddhis”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perancangan *board game* mengenai Brahma Vihara untuk anak beragama Buddha?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam perancangan media *board game* mengenai Brahma Vihara adalah sebagai berikut:

1. Geografis

- a. Negara: Indonesia
- b. Wilayah: Tangerang

Lokasi yang ditargetkan adalah sekolah Buddhis dan Vihara, serta keluarga Buddhis yang berada di wilayah Tangerang. Dilansir oleh tangerangkota.go.id, Tangerang adalah kota terbesar di Provinsi Banten, memiliki total luas wilayah 164,55 km² atau 1,59% dari luas Provinsi Banten. Penulis memilih wilayah tersebut karena terdapat berbagai Vihara dengan aliran berbeda di Tangerang. Beberapa contoh Vihara di Tangerang, yaitu Vihara Sasana Subhasita aliran Theravada, Vihara Avalokitesvara aliran Buddhayana, Vihara Vajra Bumi Nusantara aliran Tantrayana, Vihara Padumuttara aliran Mahayana, dan sebagainya.

2. Demografis

- i. Target Primer

Target utama untuk perancangan ini adalah anak – anak. Menurut Robert J. Havighurst, Anak di usia 6 - 12 tahun adalah anak di masa sekolah atau masa tengah kanak-kanak. Ia juga menyatakan bahwa anak di usia tersebut sudah harus memiliki kemampuan bermain menggunakan fisiknya, bergaul dengan teman, dapat membaca, menghitung, menulis dengan kemampuan dasar, sudah mulai mengembangkan sikap berdasar hati nurani, moralitas, dan nilai pada masyarakat, serta mandiri dalam memenuhi kebutuhan dasar.

- a. Jenis Kelamin: Laki – laki dan Perempuan (*Unisex*)
- b. Usia: 6 – 12 tahun
- c. Agama: Buddhis

- d. Pendidikan: Pelajar
- e. Kelas Ekonomi: SES B (Rp 3,000,000 – Rp 5,000,000)
- f. Status Pernikahan: Belum menikah

ii. Target Sekunder

Target sekunder pada perancangan ini adalah orang tua dari anak-anak berusia 6-12 tahun tersebut. Sempat dijelaskan oleh Elizabeth B. Hurlock dengan membagi masa dewasa menjadi tiga bagian, salah satunya adalah dewasa awal dimana berusia antara 21-40 tahun.

- a. Jenis Kelamin: Laki – laki dan Perempuan (*Unisex*)
- b. Usia: 30-40 tahun
- c. Agama: Buddhis
- d. Pekerjaan: Wirausaha dan karyawan
- e. Kelas Ekonomi: SES B (Rp 3,000,000 – Rp 5,000,000)
- f. Status: Sudah menikah

3. Psikografis

- a. Anak umat Buddhis yang perlu membangun *moral character* sesuai ajaran Buddhis
- b. Umat Buddhis yang ingin lebih tahu tentang ajaran Buddhis
- c. Orang tua yang membekali anaknya dengan ajaran Buddhis sejak dini

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Penelitian ini bertujuan untuk merancang *board game* tentang Brahma Vihara pada anak-anak dan orang tua beragama Buddhis agar tersedianya media pembelajaran yang dapat membantu orang tua untuk mendidik dan menyalurkan ajaran Buddha kepada anaknya.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Perancangan ini memiliki manfaat bagi penulis, umat Buddhis, dan juga bagi universitas sebagai berikut.

- a. Bagi Penulis: Perancangan *board game* ini bermanfaat bagi penulis untuk menambah pengetahuan dan pengalaman dalam menciptakan sebuah media yang menggabungkan antara pemahaman serta visual. Tidak hanya

itu, penulis juga dapat belajar lebih lagi mengenai proses perancangan dari awal hingga akhir karya final.

- b. Bagi Umat Buddhis: Rancangan yang dibuat untuk tugas akhir ini bermanfaat untuk para umat Buddhis usia muda dengan tersedianya media pembelajaran seru. Mereka dapat menggunakan media tersebut sekaligus memperoleh informasi tentang Brahma Vihara. Perancangan ini akan membantu orang tua yang khawatir ingin mendidik anaknya mengenai ajaran Buddha namun tidak memiliki akses kepada media pembelajaran yang sesuai untuk tujuan tersebut.
- c. Bagi Universitas: Perancangan pada tugas akhir ini akan bermanfaat sebagai acuan atau referensi para mahasiswa yang sedang menjalankan proyek serupa tentang media edukasi interaktif.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA