

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang kaya akan cagar budaya, serta memiliki salah satu warisan budaya terkemuka, yaitu Candi Borobudur. Candi Borobudur merupakan warisan dunia dari Indonesia yang telah diakui oleh United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO) dan dikategorikan sebagai warisan budaya dunia yang harus dilestarikan (United Nations Educational, 2011). Untuk melestarikan suatu warisan budaya, tidak cukup hanya dengan mengetahui, tetapi juga diperlukan pemahaman dan pengetahuan yang lebih banyak mengenai nilai luhur dan makna dari warisan budaya dunia Candi Borobudur.

Warisan Candi Borobudur menjadi hal yang penting untuk dipahami, bahkan di dunia pendidikan. Oleh karena itu, pendidikan yang berbasis pada budaya bangsa menjadi sangat krusial sebagai upaya untuk menjaga identitas nasional. Menurut Hills dalam Sutarjo Adisusilo (2012, 71) menekankan bahwa pendidikan nilai harus mampu membantu peserta didik menguasai pengetahuan yang berakar pada nilai-nilai tradisional. Pengetahuan tersebut diharapkan dapat membantu mereka menghadapi tantangan nilai-nilai modern, serta mengembangkan empati terhadap persepsi dan perasaan orang-orang yang memegang nilai-nilai tradisional, sekaligus mengasah keterampilan berpikir kritis dan menghargai nilai-nilai tersebut.

Banyak nilai dan pelajaran yang dapat diambil dari warisan budaya kita tersebut, terutama pada kisah relief di Candi Borobudur. Nilai pengajaran dari kisah relief Candi Borobudur dapat membantu dalam pembentukan dan peningkatan karakter bangsanya. Sebagian besar pendidik dan orang tua sepakat bahwa pendidikan karakter merupakan komponen esensial dalam proses pendidikan. Mengamati situasi sosial masyarakat kita saat ini, seperti meningkatnya kekerasan antar pelajar dan mahasiswa, perilaku tidak jujur yang tampak dalam tindakan

korupsi, penyalahgunaan wewenang, budaya menyontek, serta ketidakdewasaan yang tercermin dalam penyalahgunaan narkoba, penyimpangan perilaku seksual di kalangan remaja, dan tingginya insiden kekerasan di kalangan pelajar baik di jalanan maupun di sekolah, seperti pemalakan, penghinaan, perampasan barang, dan kekerasan fisik, menjadi jelas bahwa diskusi mengenai pendidikan karakter sangatlah krusial (Sari, 2013).

Berdasarkan data penelitian yang telah dibagikan kepada 106 responden dengan rentang usia dari 15 hingga 19 di daerah Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, dan Bekasi, terdapat , hampir lebih dari 90% para pelajar SMA telah mendapatkan pembelajaran mengenai Candi Borobudur, namun hanya 10% diantaranya yang memahami tentang nilai atau pesan yang dapat diambil dari kisah relief Candi Borobudur. Dapat dilihat bahwa mayoritas para pelajar SMA ini tidak paham akan nilai atau pesan dari relief Candi Borobudur yang mengandung pengajaran-pengajaran yang dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Di lain sisi, kurikulum pendidikan nasional di Indonesia yang membahas tentang Candi Borobudur ini di pelajaran sejarah pun masih terbatas kepada pengajaran nilai sejarahnya saja, sehingga nilai dan kisah relief ini kurang diperkenalkan kepada para pelajar SMA tersebut.

Maka dari itu, upaya pengenalan akan nilai yang terkandung dalam kisah relief Candi Borobudur sangatlah penting sebagai salah satu cara dalam membantu pembentukan karakter para pelajar SMA dalam mendukung pendidikan di Indonesia. Namun, di era teknologi yang semakin berkembang saat ini, penyebaran dan pemberian informasi pun harus dilakukan dengan lebih beradaptasi pada perkembangan yang ada agar dapat menjangkau masyarakat muda tersebut. Media penyampaiannya dapat dikolaborasikan dengan teknologi digital serta interaktifitas dengan manusia. Berdasarkan dari pemaparan tersebut, penulis pun memiliki ketertarikan dalam membuat perancangan website mengenai pengenalan kisah relief Candi Borobudur kepada pelajar SMA.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dari tugas akhir penulis adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang media persuasi mengenai kisah relief Candi Borobudur kepada generasi muda?
2. Bagaimana memberikan informasi berupa pengenalan mengenai kisah relief Candi Borobudur kepada pelajar SMA
3. Bagaimana membantu pendidikan dalam pembentukan karakter para pelajar SMA melalui nilai yang terkandung dalam kisah relief Candi Borobudur?
4. Bagaimana mengetahui dan mengimplementasikan nilai-nilai yang terkandung dalam relief Candi Borobudur sebagai upaya pembentukan karakter para pelajar SMA.

1.3 Batasan Masalah

Untuk membatasi pembahasan pada topik tugas akhir, penulis membatasi masalah dalam perancangan ini sebagai berikut:

1.3.1 Demografis

- a. Usia : 15—19 Tahun
- b. Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
- c. Status : pelajar SMA
- d. Kelas Ekonomi : SES B

1.3.2 Geografis

- a. Negara : Indonesia
- b. Provinsi : Jakarta, Banten, Jawa Barat
- c. Kota : Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, Bekasi

1.3.3 Psikografis

- a. Pelajar SMA yang peduli akan kekayaan budaya Indonesia, termasuk cagar budaya Candi Borobudur
- b. Pelajar SMA yang pernah, akan, atau ingin berkunjung ke Candi Borobudur
- c. Pelajar SMA yang senang mengeksplorasi hal-hal yang berkaitan dengan budaya Indonesia, termasuk Candi Borobudur.
- d. Pelajar SMA yang belum tahu, tetapi memiliki keinginan untuk mengetahui tentang adanya kisah dibalik relief Candi Borobudur.
- e. Pelajar SMA yang senang belajar dan mau meningkatkan karakternya.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari tugas akhir yang penulis buat adalah sebagai berikut.

1. Merancang website mengenai pengenalan kisah relief Candi Borobudur kepada pelajar SMA.
2. Memberikan informasi berupa pengenalan mengenai kisah relief Candi Borobudur kepada pelajar SMA
3. Membantu pendidikan dalam pembentukan karakter para pelajar SMA melalui nilai yang terkandung dalam kisah relief Candi Borobudur
4. Mengetahui dan mengimplementasikan nilai-nilai yang terkandung dalam relief Candi Borobudur sebagai upaya pembentukan karakter para pelajar SMA

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat tugas akhir perancangan ini dibagi menjadi tiga bagian, yaitu manfaat bagi penulis, bagi orang lain dan bagi universitas.

1. Bagi penulis
Penulis mendapatkan keahlian dan pengetahuan dalam proses desain perancangan website sebagai media informasi interaktif, serta ilmu pada bidang terkait, yaitu warisan budaya Indonesia berupa Candi Borobudur, serta keterkaitannya terhadap pembentukan karakter pelajar SMA.
2. Bagi orang lain
Dapat menjadi media yang membantu masyarakat dalam memperoleh informasi mengenai adanya pengenalan awal terhadap adanya kisah relief Candi Borobudur yang dapat membantu dalam pelestarian kebudayaan di Indonesia, serta mendukung dalam pendidikan pembentukan karakter kepada pelajar SMA.
3. Bagi universitas
Sebagai referensi dan sumber informasi untuk memberikan pengetahuan kepada mahasiswa lain yang ingin merancang media informasi berupa website khususnya mengenai pengenalan kisah relief Candi Borobudur.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA