

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Simbol merupakan suatu tanda yang memiliki hubungan antara objek dan makna berdasarkan peraturan atau perjanjian yang telah disepakati masyarakat bersama (Fatimah, 2020, h. 43). Simbol tertentu dalam agama Buddha telah digunakan dari awal kegiatan agama Buddha masuk ke Indonesia hingga masa kini (Gischa, 2023). Simbol dalam agama memiliki peran penting sebagai perantara yang membantu dalam mewakili suatu perumpamaan atau konsep istilah dalam agama (Ramadhan, 2023, h. 191). Dalam agama Buddha, simbol dapat berupa gambar, bentuk, dan benda yang lahir dari suatu kepercayaan dan digunakan dalam berbagai kedudukan waktu, tempat, dan tujuan tertentu (Yoyo, 2022).

DKI Jakarta menempati posisi pertama sebagai kota dengan pemeluk agama Buddha terbanyak di Indonesia, yaitu tercatat 2,03 juta jiwa hingga 21 Desember 2021 atau sama dengan 0.74% populasi warga Indonesia (Mahdi, 2022). Vihara merupakan tempat bagi umat beragama Buddha untuk melakukan ibadah, mulai dari usia dini hingga lansia (Yusup, 2023, h. 15). Nilai-nilai universal dalam agama Buddha dapat membentuk karakter positif, seperti nilai-nilai yang disebutkan dalam *The Essensi of Buddha Abhidhamma* yang dapat menciptakan generasi agama Buddha dengan karakter kepribadian yang baik dan mencerminkan umat beragama Buddha (Darma, 2023). Namun, pembelajaran agama Buddha di Jakarta terutama di Sekolah Minggu Buddha (SMB) masih belum optimal pada penerapan praktek sehari-hari (Riyadi, 2023, h. 21). Menurut Perbrianto et al. (2021), hal tersebut dapat terjadi karena minimnya penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran Dhamma di SMB yang dapat membuat siswa bosan dalam kelas dan kurang dapat menyerap materi dengan efisien (h. 19).

Angelina yang merupakan Wakil Koordinator Kelas Mudita Gabrama di SMB Wihara Ekayana Arama Jakarta, mengatakan bahwa masih banyak umat anak-anak hingga remaja yang masih banyak belum mengetahui lebih dalam makna dari simbol-simbol agama Buddha. Berdasarkan hasil observasi dan *focus group discussion*, mayoritas anak-anak masih belum memahami makna dari simbol-simbol dalam agama Buddha karena pembelajaran masih menggunakan cara yang tradisional dan teoritis. Pemanfaatan teknologi yang menggabungkan informasi dan komunikasi menjadi sangat penting di masa pesatnya globalisasi untuk mendorong kemajuan ilmu pengetahuan di dunia pendidikan. (Putri et al, 2024, h. 236).

Dalam upaya mendukung dan membantu melestarikan pembelajaran agama Buddha pada masa kanak-kanak di sekolah minggu, diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu proses belajar dalam SMB secara visual. Penggunaan media *augmented reality* dapat membantu proses pembelajaran, karena dapat mengkomunikasikan pembelajaran secara visual dengan melalui pendekatan teknologi (Alfitriani, 2021, h. 31). Maka dari itu, Penulis membuat perancangan media pembelajaran berupa kartu *augmented reality* mengenai simbol-simbol dalam agama Buddha. Melalui perancangan, penulis berharap AR dapat memperluas pengetahuan mengenai simbol-simbol dalam agama Buddha bagi anak SMB.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pemaparan pada latar belakang, berikut merupakan rumusan masalah yang diangkat dalam perancangan ini:

1. Kurangnya pengetahuan mengenai arti dari simbol-simbol agama Buddha
2. Kurangnya media belajar dalam bentuk digital dan fisik yang berfokus dalam membahas simbol-simbol dalam agama Buddha

Sehingga penulis menentukan rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana perancangan kartu *augmented reality* simbol-simbol dalam agama Buddha?

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan pemaparan topik perancangan pada latar belakang, batasan permasalahan yang ditetapkan adalah perancangan objek media informasi interaktif. Target yang ditetapkan dalam perancangan adalah semua jenis kelamin dengan usia primer 6—12 tahun dan 18—25 tahun sebagai usia sekunder, beragama Buddha, dengan pendidikan sekunder SD, SES B, berdomisili primer di Jakarta dan sekunder di Palembang, Bandung, Depok, Tangerang, dan Bekasi. Perancangan yang dibuat mencakup topik mengenai simbol-simbol dalam agama Buddha.

### **1.4 Tujuan Tugas Akhir**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan, tujuan dari tugas akhir adalah untuk membuat perancangan kartu *augmented reality* simbol-simbol dalam agama Buddha.

### **1.5 Manfaat Tugas Akhir**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan, terdapat dua manfaat tugas akhir yang akan dipaparkan sebagai berikut:

#### **1. Manfaat Teoretis:**

Penelitian yang dibuat ini diharapkan dapat menjadi media belajar bagi sekolah minggu Buddha (SMB) untuk meningkatkan pengetahuan umat agama Buddha mengenai simbol-simbol yang terdapat pada agama Buddha, khususnya pada anak, serta dapat menjadi tambahan ilmu pengetahuan desain komunikasi visual, juga dapat menjadi referensi bagi peneliti yang ingin mengembangkan topik serupa.

#### **2. Manfaat Praktis:**

Penelitian yang dibuat dapat menjadi referensi bagi dosen dan mahasiswa yang khususnya merujuk pada salah satu pilar dalam Desain Komunikasi Visual (DKV), yaitu informasi. Perancangan media dalam penelitian ini juga dapat menjadi referensi, khususnya untuk media informasi interaktif. Perancangan juga menjadi arsip bagi Universitas Multimedia Nusantara dalam perancangan tugas akhir.