

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di masa modern ini, angka kekerasan di Indonesia semakin mengkhawatirkan. Berdasarkan data Sistem Informasi Online Perlindungan Perempuan dan Anak (SIMFONI-PPA), dalam jangka waktu 5 tahun terakhir kasus kekerasan di Indonesia terus meningkat. Tahun 2024 menjadi tahun tertinggi pelaporan kekerasan, yang mencapai 31.947 kasus, dimana data menunjukkan bahwa sebanyak 6.894 korban merupakan laki-laki, dan berbanding terbalik dengan data korban perempuan yang mencapai 27.658 korban (KEMENPPPA, 2024). Hal ini menunjukkan bahwa sikap seseorang berperan penting dalam membentuk perilakunya di masa yang akan datang. Berhubungan juga dengan sikap anak laki-laki yang terbentuk sejak usia dini dapat memengaruhi tindakan mereka di kemudian hari, terutama terkait potensi keterlibatan dalam perilaku agresif atau kekerasan (Kraus, 1995, h. 58).

Dikutip dari DetikJabar (2024), terjadi kasus kekerasan fisik yang mengarah pada bullying hingga menewaskan siswa kelas 3 SD di Subang. Kasus serupa juga dilaporkan Republika (2017), di mana perkelahian antar pelajar SD berujung kematian. Kesalahan dalam pembentukan karakter sejak dini dapat berdampak serius, seperti kasus yang diberitakan BBC News Indonesia (2024), di mana seorang siswa SMA membunuh ayah dan neneknya. Kasus dan data diatas menunjukkan potensi bahaya dari kegagalan pembentukan karakter yang sehat sejak kecil serta menunjukkan pentingnya pembentukan karakter sejak dini, terutama pada anak laki-laki. Karakter merupakan dasar pembentukan pribadi yang bertanggung jawab, empatik, dan positif. Anak dengan karakter kuat mampu menghadapi tekanan sosial, mengelola emosi, dan menjalin hubungan yang sehat. Namun, anak laki-laki sering terhambat oleh budaya patriarki dan stereotip gender, seperti tuntutan untuk selalu kuat dan menahan emosi, yang dapat mendorong pelampiasan emosi melalui agresi atau kekerasan (Afanin, 2023, h. 90). Salah satu cara mencegah kekerasan adalah dengan menginternalisasikan nilai-nilai karakter sejak dini. Masa kanak-kanak merupakan tahap penting dalam pembentukan

kepribadian yang terus berkembang. (Ardiansyah et al., 2022, h. 26). Dalam Permendikbud Nomor 20 Tahun 2018, terdapat 18 nilai utama yang menjadi fokus pendidikan karakter. Tujuan utamanya adalah menciptakan generasi yang berintegritas serta memiliki akhlak mulia.

Mengacu pada permasalahan yang ada, pembentukan karakter anak laki-laki sejak dini sangat penting. Jika tidak diterapkan sejak awal, hal ini dapat berdampak negatif pada masa depan mereka serta merugikan lingkungan sekitar (Novrizaldi, 2024). Di sisi lain, terdapat masalah desain berupa minimnya media edukatif yang mendukung pembentukan karakter anak laki-laki, khususnya dalam format yang menarik dan sesuai gaya belajar mereka (Abidin, 2024). Hasil observasi penulis pada 4 Maret 2024 di Gramedia dan Periplus Summarecon Mall Serpong, hanya terdapat lima buku cerita anak yang membahas pembentukan karakter, dan semuanya bersifat non-interaktif. Artinya, belum ada buku interaktif yang secara spesifik menyoroti anak laki-laki dan mengangkat isu pembentukan karakter sebagai fokus utamanya. Hal ini menunjukkan kesenjangan antara kebutuhan dan ketersediaan media edukatif yang relevan.

Melihat kompleksitas permasalahan yang ada, pembentukan karakter anak laki-laki sejak dini sangatlah penting. Proses ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti peran keluarga (khususnya ayah sebagai panutan), teman sebaya, media, budaya, dan pendidikan (Windiasta, 2013). Penulis mengajukan solusi dengan membuat buku interaktif anak untuk membantu pembentukan karakter anak laki-laki Indonesia. Jurnal "Peningkatan Minat Baca Anak Melalui Media Interaktif" meneliti bahwa media interaktif dengan visual menarik dan fitur bermain mampu meningkatkan minat baca anak usia 4–6 tahun. Anak-anak lebih tertarik pada ilustrasi berwarna cerah dan teks sederhana karena lebih mudah dipahami (Jesse, Bramantya, & Sutanto, 2015). Selain itu, buku interaktif terbukti efektif sebagai media pembelajaran karena dapat merangsang perkembangan kognitif, menarik perhatian anak, dan mendorong interaksi sosial. Pendekatan bermain sambil belajar memudahkan anak memahami dan menerapkan materi melalui ilustrasi menarik, latihan, serta permainan sederhana (Limanto, Bangsa, & Christianna, 2020, h.2).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, berikut merupakan identifikasi masalah yang ditemukan:

1. Maraknya kasus kekerasan pada hubungan sosial, yang dominan disebabkan oleh anak laki-laki seperti kekerasan dalam keluarga, pertemanan, kekasih, yang merambat ke rumah tangga (KDRT), dan masa depan mereka.
2. Minim dan terbatasnya media informasi interaktif mengenai pembentukan karakter anak laki-laki terutama untuk menghindari kasus kekerasan yang berdampak pada hubungan mereka kedepannya hingga masa depan mereka.

Oleh karena itu, penulis merumuskan bagaimana cara agar anak laki-laki dapat menanamkan watak, sikap, dan sifat yang positif dari kecil?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan ini ditujukan kepada anak-anak berjenis kelamin laki-laki dengan usia 6-8 tahun, SES B, berdomisili di JABODETABEK. Fokus dari perancangan ini adalah membuat media informasi berupa buku interaktif anak yang berisi pengenalan bagaimana cara membentuk karakter mereka seperti, bagaimana cara bersikap baik, tenang, hingga sikap kepada lawan jenis, dan lainnya, dengan tujuan informasi tersebut dapat mereka serap dengan baik dan dapat mereka implementasikan di masa yang akan datang.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, tujuan penulis adalah membuat perancangan buku interaktif mengenai pembentukan karakter anak laki-laki untuk menghindari kasus kekerasan, agar anak laki-laki sejak dini dapat memahami nilai-nilai positif seperti empati, tanggung jawab, dan respek terhadap orang lain. Buku interaktif ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang menarik dan efektif, serta berkontribusi dalam membentuk pola pikir yang lebih baik, sehingga dapat mengurangi risiko perilaku agresif dan kekerasan di masa depan.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Dalam tugas akhir ini, manfaatnya terbagi menjadi dua kategori. Manfaat teoritis, yaitu kontribusi terhadap pengembangan dan pengayaan ilmu pengetahuan yang dikaji. Manfaat praktis, yaitu sumbangan nyata dalam pemecahan masalah atau isu yang diteliti. Penulis berharap tugas akhir ini dapat memberikan kedua manfaat tersebut.

1. Manfaat Teoritis:

Penelitian ini berperan dalam meningkatkan pemahaman mengenai pembentukan karakter untuk anak laki-laki melalui media informasi interaktif, seperti buku interaktif anak. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah ilmu dalam bidang Desain Komunikasi Visual, khususnya dalam pengembangan metode pembelajaran berbasis media interaktif. Hasil penelitian ini juga dapat dijadikan referensi bagi studi-studi berikutnya yang ingin mengeksplorasi lebih lanjut tentang desain dan efektivitas media pembelajaran interaktif dalam menyampaikan informasi secara menarik dan efektif.

2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini dapat menjadi sumber acuan bagi peneliti maupun dosen yang tertarik untuk mendalami aspek informasi dalam Desain Komunikasi Visual, terutama dalam perancangan buku interaktif anak. Selain itu, perancangan ini juga dapat bermanfaat bagi mahasiswa yang ingin mengembangkan media informasi edukatif serupa, khususnya yang berkaitan dengan topik pembentukan karakter untuk anak laki-laki. Serta, penelitian ini dapat berkontribusi sebagai dokumentasi akademik di lingkungan Universitas Multimedia Nusantara, terutama sebagai referensi dalam pelaksanaan Tugas Akhir yang berkaitan dengan desain media pembelajaran interaktif.