

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berdana atau memberi merupakan salah satu Ajaran Buddha yang paling dasar dan menjadi salah satu fondasi dalam berbuat baik (Bodhi, 2003). Dana memiliki berbagai macam bentuk dan cara untuk penerapannya. Maka dari itu, *Berdana* dapat dilakukan oleh berbagai kalangan dan umur. Kebiasaan *Berdana* harus ditanamkan sejak dini dari masa anak-anak. Karena anak-anak memiliki kebiasaan belajar dan meneladani tindakan yang dilihatnya. *Berdana* sejak dini pada anak dapat mengajarkan anak untuk berbagi sejak kecil dapat menumbuhkan sifat ikhlas, rela melepaskan, dan tidak serakah dalam diri (Santacitto, 2022). Dengan *Berdana* yang benar, anak-anak dapat berlatih mengatasi masalah yang dialaminya dalam kehidupan sehari-hari dengan lebih tenang. Seperti di saat kehilangan mainan kesayangannya, anak tidak akan merasa sangat sedih.

Sebagian besar anak-anak hanya mengetahui *Berdana* harus dilakukan dengan menyumbangkan uang (Darma, 2023). Anak-anak sering kali melihat *Berdana* hanya dengan uang sedangkan mereka hanya memiliki uang jajan yang sedikit, dan akan digunakannya untuk membeli makan di sekolah. Dalam sekolah minggu Buddha juga mereka hanya sering mengalami menyumbang uang pada saat sesi *Berdana*. Dalam ajaran Buddha yang terpenting adalah kesadaran atau *mindfull* dalam melakukan tindakan termasuk *Berdana* (Ardiansyah et al. 2025). Anak-anak tidak sadar jika menyumbangkan tenaga, waktu dan jasa juga dapat dianggap sebagai *Berdana* (Mahavira, 2025). Sederhananya dengan membantu orang tua, teman, dan orang sekitar juga sudah merupakan *Berdana*. Karena banyak anak-anak yang belum mengerti ini, banyak dari mereka yang mengacuhkan tindakan yang baik dan bermanfaat bagi orang lain.

Anak-anak adalah pembelajar visual, mereka cenderung belajar dari apa yang mereka lihat (Widiastuty, 2022). Media pembelajaran visual yang menarik

untuk dipelajari anak di sekolah minggu *Buddhist* masih sangat kurang. Hal ini menyebabkan kurangnya minat anak-anak dalam menghadiri dan memperhatikan pembinanya di *Vihara*. Media pembelajaran agama Buddha pada sekolah minggu di Indonesia masih sangat terbatas dan belum diimplementasikan. Anak-anak sekolah minggu cenderung merasa bosan dengan metode pembelajaran biasa (Walyono, 2025). Hal ini berhubungan juga dengan penggunaan media digital yang masih sangat kecil menyebabkan cara belajar yang monoton (Saputra et al. 2025). Maka dari itu, untuk meningkatkan minat belajar anak-anak Buddhis di sekolah minggu perlu adanya perancangan media pembelajaran interaktif. Anak-anak juga dapat lebih memahami dan mengingat pengalaman yang berkesan dan menyenangkan (Nasution, 2023).

Untuk menghadapi masalah kurangnya media pembelajaran yang berkesan dan menyenangkan bagi anak-anak, media interaktif akan dibuat dengan bentuk kartu *Augmented Reality* (AR). Kelebihan yang menonjol pada kartu AR adalah tidak sulit diakses anak-anak, dapat dengan mudah dioperasikan dengan *smartphone* yang umum digunakan. Dalam memainkan kartu AR, orang tua dan pembina juga dapat mudah memantau dan ikut serta dalam bermain. Kartu AR dapat memberikan pengalaman untuk pembelajaran anak-anak dengan cara kreatif di dunia nyata (Nadela, 2022). Dengan dirancangnya media AR, media dapat diinteraksi anak-anak dan menyajikan media yang *imersive* dengan cara penggunaan yang mudah dan praktis. *Augmented Reality* dirancang agar anak-anak dapat melihat langsung pengalaman belajar jenis-jenis *berdana*. Interaksi langsung akan mendukung pemahaman anak dalam pembelajaran (Lee, 2022).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan solusi desain yang diberikan, terdapat rumusan masalah yang harus diselesaikan yaitu:

Kesalahpahaman pada anak-anak dalam *Berdana* yang hanya dapat dilakukan dengan uang atau materi, membuat anak tidak menyadari perbuatan baik juga merupakan bagian dari *Berdana*. Media pembelajaran anak-anak sekolah

minggu Buddha kurang adanya interaksi kedua arah yang membuat anak sulit paham dan malas untuk bersekolah minggu.

Oleh karena itu, terdapat rumusan masalah yang akan dihadapi yaitu:

Bagaimana perancangan kartu *augmented reality* tentang *Berdana* untuk meningkatkan pengetahuan anak-anak Sekolah Minggu Buddha?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan akan ditujukan kepada Anak-anak pada umur 6-12 tahun, bersekolah dari SD hingga SMP di daerah Jakarta yang beragama Buddha, dengan SES A - B. Ruang lingkup desain yang dibuat akan dibatasi sesuai dengan perancangan kartu *augmented reality* untuk meningkatkan pengetahuan anak Sekolah Minggu Buddha tentang *Berdana*.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang telah terbentuk, tujuan tugas akhir ini adalah membuat perancangan kartu *augmented reality* tentang *Berdana* untuk meningkatkan pengetahuan anak-anak sekolah minggu Buddha tentang *Berdana*.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Perancangan tugas akhir ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis. Manfaat dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis:

Perancangan ini diharapkan dapat berguna sebagai salah satu faktor pemicu berkembangnya ilmu pengetahuan di bidang DKV. Dengan perancangan ini, masyarakat dapat lebih mengetahui perkembangan desain pada kartu *augmented reality*. Sehingga dapat lebih mendukung dan juga dapat memanfaatkan desain sebagai media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis:

Perancangan ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi dosen dan mahasiswa lain dalam melakukan perancangan media DKV lainnya. Khususnya dalam pembuatan media kartu *augmented reality*. Dengan

perancangan ini juga dapat meningkatkan pengetahuan Peneliti dalam mengembangkan media interaktifnya.

