

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Luqman Al-Hakim merupakan seorang ayah yang namanya abadi pada kitab suci agama Islam, yakni Al-Qur'an, karena kebijaksanaannya dalam mendidik anak. Surah ke-31 dengan jumlah 34 ayat tersebut memuat isi dasar pendidikan karakter, terutama pada anak, di antaranya berupa seruan untuk senantiasa bersyukur, larangan menyekutukan Allah SWT, berbakti kepada orang tua, menanggapi perilaku syirik pada orang tua, peringatan untuk bertanggungjawab atas tiap perbuatan, mendirikan ibadah shalat, bersabar, tidak menyombongkan diri, hingga pengingat mengenai sifat bertakwa (Rhenaldy, et al., 2023). Makna pada ayat 12-19 mengutamakan nilai karakter dari perspektif orang tua sebagai pendidik utama kepada anak. Dengan nilai-nilai positif pada surah Luqman, orang tua dapat memanfaatkan hal terlampir sebagai pedoman dalam mengasuh sang anak.

Pola asuh yang kuat dari orang tua pada anak dalam segi pembiasaan nilai-nilai positif cenderung lebih mudah menghasilkan karakter yang positif (Clark et al., 2020). Meskipun peran orang tua sangat besar terhadap pembelajaran anak, efektivitas internalisasi nilai-nilai positif tersebut dipengaruhi oleh tahap perkembangan. Pada teori tahap perkembangan yang dikemukakan oleh Erik Erikson, anak usia 7 hingga 12 tahun memiliki kesadaran pada dirinya sebagai seorang individual, dimana mereka merasa harus bertanggungjawab dan menjadi orang yang baik di lingkungan sosial. Didukung oleh teori *behaviorism* yang dikemukakan oleh John B. Watson, suatu penghargaan dan hukuman dapat memotivasi anak untuk belajar. Sama halnya pada surah Luqman yang menegaskan seruan serta larangan, anak cenderung lebih mengerti dan termotivasi untuk belajar. Selain itu, anak usia sekolah dasar dapat menjadi tolak ukur penting, yakni usia

tersebut sangatlah berpengaruh pada perkembangan karakter seorang anak (Wiyani, 2013, dalam Yuwono, T., & Prastowo, 2022).

Anak dapat mempelajari banyak hal melalui bermain, karena dengan demikian mereka cenderung bersifat aktif saat menerima pembelajaran (Schlichting, 2019). Meski demikian, tidak semua orang tua meluangkan waktu untuk melakukan hal terlampir dengan anak karena kesibukan (Utami & Dewi, 2024). Pengaruh dari ketidakdekanan anak dengan orang tua secara emosional dapat menyebabkan stres, sulit berkonsentrasi, hingga pada gangguan sosial atau perilaku seperti merundung dapat terjadi jika anak tidak dekat dengan orang tua (Adrian, 2024). Pendekatan nasihat Luqman dapat dijadikan acuan tentang bagaimana orang tua merupakan pendidik utama, mengingat sebagian besar waktu yang dihabiskan anak merupakan bersama orang tua, bahkan melebihi waktu sekolah (Haryanti, 2023), tidak terbatas pada materi, kasih sayang dapat berbentuk dorongan belajar, perhatian lebih, serta keberadaan di samping sang anak (Widiyanto & Nurfaizah, 2023).

Pada teori perkembangan kognitif Jean Piaget menyatakan tahap operasional konkret usia 7-11 tahun, anak dapat berpikir secara logis namun masih susah mengolah konsep abstrak (Schlichting, 2019). Permasalahannya terletak pada anak yang masih sulit untuk mengolah metode dan media pembelajaran satu arah, seperti baca tulis serta hafalan (Nur'aini, 2020, h. 25 – 31). Berbagai media visual yang telah dilengkapi ilustrasi dapat memotivasi anak dalam belajar (Apriliani & Radia, 2020), namun pemanfaatannya dapat dikembangkan seiring dengan kondisi masyarakat yang bergantung pada teknologi digital seperti *smartphone*. Solusi terlampir membuka peluang bagi pengembangan media pembelajaran interaktif. Meski demikian, esensi buku konvensional yang melibatkan berbagai indera dapat menciptakan koneksi terdalam bagi anak-anak (Yin, 2024). Pemanfaatan interaktivitas untuk melibatkan pembelajaran aktif pada anak berupa *augmented reality* pun terbukti dapat mengurangi beban kognitif karena imersi antara dunia maya dan nyata yang tergabung sehingga meningkatkan performa belajar sebagai media pendukung yang mendorong motivasi anak (Şimşek, 2024).

Menanggapi fenomena terlampir, penulis akan mengerucutkan Jabodetabek karena berupa wilayah metropolitan terbesar di Asia Tenggara (Badan Pusat Statistik (BPS), 2021). Menanggapi permasalahan tersebut, penulis melakukan perancangan buku ilustrasi berbasis *augmented reality* tentang sepuluh nasihat Luqman untuk mendorong partisipasi aktif dalam pembelajaran.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, berikut ini masalah yang ditemukan oleh penulis, yakni:

1. Kurangnya *bonding* bagi orang tua dan anak yang dapat menyebabkan kurangnya hubungan emosional.
2. Kurangnya pemanfaatan belajar dengan bermain bagi anak pada ayat kitab agama, terutama surah Luqman, yang berisi tentang pendidikan karakter dipengaruhi oleh kurangnya pemanfaatan pembelajaran aktif pada media-media terdahulu.
3. Kurangnya media informasi interaktif dengan penerapan pembelajaran aktif yang menekankan kebersamaan orang tua dan anak usia sekolah dasar.

Oleh karena itu, penulis memutuskan rumusan masalah sebagai berikut :

Bagaimana perancangan buku ilustrasi *augmented reality* pengenalan sepuluh nasihat Luqman untuk pendidikan karakter anak.

1.3 Batasan Masalah

Perancangan ini ditujukan kepada anak usia 7 - 11 tahun sebagai target primer, dengan orang tua usia 30 – 45 sebagai target sekunder yang berperan sebagai pendamping penggunaan buku ilustrasi *augmented reality*. Sasaran berdomisili di wilayah Jabodetabek, dengan fokus pada anak dan orang tua dengan SES A-B beragama islam. Ruang lingkup perancangan akan dibatasi pada pengenalan 10 nasihat Luqman untuk pendidikan karakter anak melalui media berbasis *active learning*, yakni buku ilustrasi *augmented reality* sebagai pendekatan

edukasi interaktif yang dapat diakses oleh anak dengan bimbingan serta pengawasan langsung dari orang tua.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Membuat perancangan buku ilustrasi *augmented reality* tentang sepuluh nasihat Luqman untuk pendidikan karakter anak.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Perancangan penelitian diharapkan dapat bermanfaat secara teoretis maupun praktis. Uraian manfaat penelitian adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis:

Penelitian ini diharapkan menjadi khazanah ilmu pengetahuan pada program studi Desain Komunikasi Visual, khususnya dalam pembahasan materi terkait dengan perancangan buku ilustrasi *augmented reality* tentang sepuluh nasihat Luqman untuk pendidikan anak.

2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini dilakukan sebagai syarat kelulusan bagi penulis pada Tugas Akhir, sekaligus memberikan pengalaman dalam perancangan buku ilustrasi *augmented reality*. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah acuan atau referensi bagi penelitian mendatang di bidang desain.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA