

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dikutip dari Hipwee.com dengan nama penulis Calvin Soemantri, Tata karma adalah sebuah tata atau aturan yang baik dan dianjurkan untuk dilakukan dalam menjalankan kehidupan sehari-hari. Menurut Taryati (dalam Suharti, 2004) “sopan santun atau tata krama adalah suatu aturan yang sudah berkembang di masyarakat secara turun-temurun yang memiliki manfaat ketika digunakan dalam pergaulan, sehingga terciptanya suatu hubungan yang baik dan akrab sesuai dengan adat yang sudah ada.”

Budya 5S Budaya 5S adalah budaya untuk membiasakan diri agar selalu senyum, salam, sapa, sopan dan santun saat berinteraksi dengan orang lain. Budaya 5S ini terdiri dari:

- 1) Senyum, memberikan raut muka serta bibir agar orang lain atau lawan bicara merasa nyaman melihat kita pada saat berjumpa atau bertemu.
- 2) Salam, Salam dilakukan dengan memberikan salam, berjabat tangan, namun juga mengucapkan salam sesuai dengan kepercayaan masing-masing.
- 3) Sapa, tegur sapa ramah yang kita ucapkan membuat suasana menjadi hangat dan lebih akrab, sehingga lawan bicara kita merasa dihargai.
- 4) Sopan, sopan ketika duduk, sopan santun ketika lewat didepan orang tua, sopan santun kepada guru, sopan santun ketika berbicara maupun ketika berinteraksi dengan orang lain
- 5) Santun, adalah sifat yang dimiliki oleh orang yang istimewa, yaitu orang-orang yang mendahulukan kepentingan orang lain daripada kepentingan dirinya. sopan santun, yaitu merupakan gerak, kata atau tindakan kita untuk menghargai orang lain. Dengan tindakan dan ucapan yang sopan serta santun, itu akan membuat orang merasa di hargai dan dihormati.

Kesopanan menurut Oetomo (dalam Hijjannati, 2019:29) adalah perilaku yang mencerminkan hormat dan adab dalam berbicara, penggunaan bahasa, serta berkelakuan baik yang sesuai dengan adat yang ada. Perilaku sopan dan santun ini sangatlah penting bagi masyarakat terlebih di terapkan oleh remaja. Dan Santun menurut Mustari (dalam Jody, 2004:4) adalah sikap yang halus, lembut, serta baik dalam bertutur kata maupun berperilaku.

Namun di kalangan remaja budaya 5S (Salam, Senyum, Sapa, Sopan dan Santun) atau tata krama mulai pudar. Dilansir dari situs hipwee.com dengan nama penulis Calvin Somantri mengatakan bahwa remaja saat ini sudah tidak menjunjung nilai tata krama.

Remaja merupakan usia peralihan atau masa transisi dari anak – anak menuju ke masa dewasa. Remaja menurut Badan Kependudukan Keluarga Berencana (BKKBN) yakni 10-24 tahun dan belum menikah. Namun masa remaja dengan perilaku negatif muncul di usia 11 – 17 tahun yakni dari masa pra remaja hingga remaja awal. Menurut Cheung dan Cheung (dalam Farhatilwardah, 2019:115) Remaja memiliki tingkat kontrol diri yang lemah.

Lunturnya tata krama di Indonesia ini memiliki beberapa faktor, dilansir dari expostnews.com menurut Yuliati Umrah, lunturnya tata krama ini dipicu oleh pola asuh yang salah dari dua lingkungan yang berbeda, baik dari rumah maupun dari luar rumah. Dilansir dari situs website klikpsikolog.com dengan nama penulis Annisa Mutmainah, S.Pd mengatakan bahwa ada 3 faktor yang mempengaruhi lunturnya tata krama pada remaja yakni faktor keluarga, faktor teman, dan faktor media massa. Faktor dari keluarga yang membiasakan memanggil seseorang yang lebih tua tanpa sebutan mas, mbak, aa, kak, bu, pak. Tidak membiasakan menggunakan kata “Tolong” pada saat meminta sesuatu kepada anggota keluarga yang lain hal ini menunjukkan kurangnya menghargai orang lain dan memudarnya kesopanan. Faktor teman, ketika berada dalam suatu perkumpulan tidak jarang dari teman – teman yang lain akan mengeluarkan kata – kata kasar, yang mana itu dapat melekat pada diri remaja tersebut. Walau hanya lelucon, namun dapat menjadi sebuah kebiasaan dan menjadi gaya hidup bagi remaja. Media massa juga menjadi salah satu faktornya, dengan adanya sinetron yang kurang mendidik, media sosial yang memberikan pandangan gaya hidup baru kepada remaja secara global yang pada akhirnya dicontoh dan diikuti oleh remaja. Remaja cenderung menghiraukan nasihat yang diberikan yang secara langsung menurunkan kepedulian sosial antar masyarakat.

Remaja sering sekali tidak sopan ketika berbicara kepada orang yang lebih tua, remaja berbicara menggunakan nada yang tinggi hampir membentak ketika berbicara dengan orang yang lebih tua. Padahal seharusnya tidak perlu dengan nada yang tinggi dan intonasi yang cepat, dalam

bahasa pergaulannya disebut dengan “Nyolot”. Sehingga ini membuat orang tua atau yang lebih tua merasa tersinggung dan secara tidak langsung cara bicara remaja tersebut sudah tidak menghargai orang yang lebih tua.

Oleh karena itu penting untuk dirancang sebuah media komunikasi visual yang menarik dan dapat mengajak remaja untuk menjunjung tinggi tata krama dalam bersosialisasi dengan fokus memperbaiki sikap sopan dan santun khususnya dalam hal berbicara.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang ada, ditemukan masalah berupa

- Hilangnya tata krama pada remaja di Indonesia akibat faktor dalam rumah maupun luar rumah
- Remaja mengalami krisis mental yang tidak mengedepankan kesopanan dan juga etika dan tata krama saat bersosialisasi

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Dari informasi yang didapatkan maka lingkup pembahasan dibatasi menjadi seperti berikut :

1. Tujuan penelitian ini hanya mengarah pada pemberian media visual untuk mengajak remaja agar menerapkan sopan dan santun dalam bersosialisasi
2. Target sasaran yang akan dituju adalah remaja laki – laki usia 10 – 24 tahun( rentang usia remaja menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana (BKKB)) yang belum menikah yakni Pelajar dan Mahasiswa. Perancangan ini akan berfokus pada usia 11 – 17, karena pada usia tersebut remaja memiliki kecenderungan tingkah laku yang negative
3. Dari masalah luntarnya budaya 5S ini, masalah ini akan lebih berfokus pada sopan dan santun remaja saat berbicara dengan yang lebih tua yakni cara berbicara yang sopan dan santun dengan orang yang lebih tua sesuai dengan tata krama jawa yang ada.

## **1.4 Rumusan Masalah**

- Bagaimana merancang sebuah komunikasi visual yang efektif dalam mengajak remaja agar menerapkan sopan dan santun dalam berbicara dengan orang yang lebih tua?

## 1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan ini untuk mengajak remaja agar mau menerapkan sopan dan santun dalam kehidupan bermasyarakat dan bersosialisasi agar nilai kesopanan dan kesantunan tidak luntur dan hilang di kalangan remaja masa kini

## 1.6 Manfaat Perancangan

- Bagi Peneliti
  - Meningkatkan wawasan bagi penulis tentang penting dan manfaat menjunjung tinggi sopan dan santun
  - Memenuhi tugas proyek akhir sebagai syarat kelulusan Desain Komunikasi Visual
- Bagi Masyarakat
  - Meningkatkan kesadaran remaja terhadap pentingnya sopan dan santun dalam kehidupan sehari – hari dalam bersosialisasi dan bermasyarakat
  - Memberikan wawasan pentingnya tata krama kepada remaja indonesia
- Bagi Akademik
  - Menambah referensi perpustakaan Unika Soegijapranata Semarang.

## 1.7 Metode Perancangan

Adapun metode pendekatan yang digunakan dalam perancangan ini. Perancangan ini menggunakan metode kualitatif.

### 1.7.1 Pengumpulan Data dan Analisis

#### 1.7.1.1 Wawancara

Pengumpulan data dengan melakukan wawancara secara online kepada seorang guru BK dari SMA Tarakanita Magelang melalui Google Meet. Pengumpulan data ini terkait pandangan guru BK terhadap tata krama dan lunturnya tata krama di kalangan remaja.

#### 1.7.1.2 Studi Literatur

Pengumpulan data melalui berbagai kajian literature berupa artikel, website, jurnal penelitian serta informasi yang terkait dengan tata krama sopan santun.

### 1.7.1.3 Angket

Penyebaran kuisioner untuk mengumpulkan data secara online melalui google form kepada target perancangan usia 11-17 tahun siswa/siswi SMP-SMA dan juga orang tua. Penyebaran terhadap target perancangan untuk mendapat kan kebiasaan target sehingga nantinya didapatkan data untuk menentukan media, dan kepada orang tua untuk mendapatkan pandangan orang tua terhadap lunturnya tata krama sopan dan santun di kalangan remaja.

## 1.8 Kerangka Perancangan



**Anggaran**

Biaya yang dibutuhkan untuk membuat perancangan

**Perancangan**

Konsep Visual dan Konsep Verbal serta pengaplikasian

**Pra Produksi**

Persiapan Moodboard, Storyboard, naskah dan persiapan produksi

**Produksi**

Proses perekaman video Dan pembuatan poster

**Post Produksi**

Proses Editing dan hasil jadi Video dan poster