

BAB I PENDAHULUAN

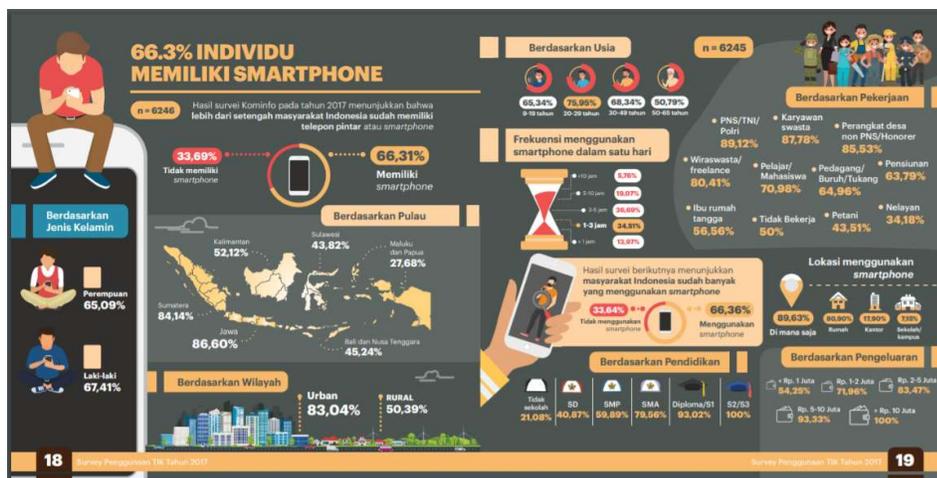
1.1. LATAR BELAKANG MASALAH

Pada zaman modern ini, teknologi informasi dan komunikasi semakin berkembang pesat. Ditunjukkan dengan munculnya teknologi gadget, seperti tablet, smartphone, komputer dan televisi, yang bermanfaat untuk memudahkan segala aktivitas. Lembaga riset digital marketing Emarketer memperkirakan pada tahun 2018 jumlah pengguna aktif smartphone di Indonesia mencapai 100 juta orang (Wahyudi. 2015)



Gambar 1.1 Diagram pengguna aktif smartphone di Indonesia periode 2013-2018
Sumber: Millward, 2014, dalam technasia.com diakses 28 Maret 2021 pukul 18.36 WIB

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Kominfo dengan cara menelusuri aktifitas *online* dari sampel anak muda dan remaja usia 10-19 tahun (400 responden) dari seluruh Indonesia, ditemukan bahwa 98% anak-anak dan remaja di Indonesia mengetahui internet dan 79,5% diantaranya adalah pengguna internet (Broto, 2014). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Kominfo pada tahun 2017, 40.87% anak-anak pendidikan Sekolah Dasar (SD) memiliki smartphone (Kominfo. 2017).



Gambar 1.2. Survey kepemilikan smartphone di Indonesia dilakukan oleh Menkominfo
 Sumber: Kominfo, 2017 diunduh dari balitbangsdm.kominfo.go.id diakses 28 Maret 2021
 pukul 19.15 WIB

Penggunaan gadget pada anak sangat tidak disarankan karena dapat mengganggu proses tumbuh kembang anak. Dampak buruk bagi anak yang kecanduan gadget adalah kurang tidur, gangguan mata, obesitas, masalah mental (Handayani, 2021). Para ilmuwan di Cincinnati Children’s Research Foundation melakukan penelitian untuk melihat perbedaan aktivitas otak antara anak-anak yang menghabiskan waktu di layar (TV, *gadget*, computer) dan membaca buku yang dilakukan dengan menggunakan pemindaian MRI (*Magnetic Resonance Imaging*) untuk melihat pola perbedaan konektivitas fungsional otak antara dua kegiatan tersebut. Hasil yang didapatkan menunjukkan bahwa konektivitas otak meningkat pada saat anak-anak menghabiskan waktu untuk membaca. Sebaliknya konektivitas otak menurun oleh lamanya paparan terhadap media berbasis layar (Harususilo, 2018).

Lain halnya dengan *gadget*, membaca buku memiliki banyak dampak positif bagi tumbuh kembang anak contohnya, meningkatkan kemampuan berbahasa, mengembangkan daya imajinasi anak, melatih daya ingat, memperkenalkan hal-hal baru, membangkitkan minat baca anak, mempererat hubungan ibu dan anak (Handayani, 2021). Salah satu jenis buku yang bermanfaat bagi perkembangan mental anak adalah buku-buku kisah cerita rakyat. Akademisi Sekolah Global Sevilla, Michael Tia, mengatakan bahwa pendidikan karakter dapat diajarkan melalui cerita rakyat yang ada di Indonesia (Nursalikh, 2019).

“ Banyak cerita rakyat di Indonesia yang memberikan pesan moral kepada kepada generasi muda, seperti cerita rakyat Si Pitung yang mengajarkan kepedulian kepada sesama.” (Jakarta, Jumat 1 Maret 2019).

Kebiasaan baik membacakan dongeng untuk anak sebelum tidur sekarang sudah mulai ditinggalkan. Padahal banyak sekali manfaat yang bisa didapatkan oleh anak karenanya. Manfaat dongeng sebelum tidur untuk anak juga dapat mempererat ikatan antara orang tua dan anak. Hal ini tentunya terjadi karena komunikasi yang interaktif pada orang tua dan anak yang dapat menimbulkan kehangatan dalam hubungan keduanya (Abdi, 2020).

“ Sebuah cerita dongeng mampu merancang berbagai aspek jiwa anak, dengan mendengar cerita dongeng perkembangan anak bisa menjadi luas dan dapat memperkaya bahasa, selain itu dapat mengembangkan kemampuan berkomunikasi.” (Seto Mulyadi, Rabu 28 November 2018, Jakarta Selatan, lifestyle.okezone.com)

Salah satu cerita rakyat yang memiliki nilai positif adalah cerita rakyat “Bledug Kuwu” yang berasal dari Kabupaten Grobogan. Cerita rakyat ini menceritakan tentang kegigihan Jaka Linglung yang berwujud seekor naga dalam mengemban tugas yang diberikan oleh Aji Saka agar diakui sebagai anak. Cerita rakyat “Bledug Kuwu” memiliki banyak nilai positif yang bermanfaat bagi pendidikan karakter anak-anak seperti kegigihan, menepati janji, dan keberanian. Namun cerita rakyat “Bledug Kuwu” ini kurang populer di masyarakat karena media untuk menceritakannya kurang memadai dan kurang mengikuti perkembangan zaman.



Gambar 1.3. Buku Legenda “ Terjadinya Bledug Kuwu”
Sumber: diunduh dari perpus.jatengprov.go.id diakses 28 Maret 2021 pukul 19.30
WIB

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, penulis merasa butuh sebuah media untuk edukasi. Salah satu rencana perancangan penulis adalah merancang sebuah media edukasi kreatif berbentuk buku cerita yang berisikan pesan-pesan moral positif yang dikemas dengan modern. Media buku dipilih karena media buku memiliki banyak dampak positif bagi anak-anak. Dengan dibantu teknologi *Augmented Reality* (AR) akan membantu anak-anak dalam memvisualkan bagian-bagian penting dalam buku cerita rakyat “Bledug Kuwu”.

1.2. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat didapatkan identifikasi masalah sebagai berikut:

- a) Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengganggu tumbuh kembang anak.
- b) Kegiatan mendongeng bagi anak mulai ditinggalkan oleh orang tua dengan alasan kesibukan.
- c) Kurang berkembangnya media berbentuk buku yang digunakan untuk menceritakan cerita-cerita rakyat di Indonesia yang memiliki nilai-nilai pendidikan karakter yang positif.

1.3. PEMBATAAN MASALAH

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, batasan masalah yang ditetapkan adalah:

- a) Lingkup Pembahasan
Lingkup pembahasan perancangan ini berfokus untuk mencari tahu bagaimana menerapkan nilai-nilai pendidikan karakter yang positif dalam cerita rakyat “Bledug Kuwu” kedalam media buku kreatif yang dapat membuat anak usia dini tertarik.
- b) Batasan Wilayah dan Waktu
Batasan wilayah perancangan ini adalah di kota Kuwu di Kabupaten Grobogan yang menjadi tempat lokasi Bledug Kuwu. Waktu penelitian akan dilakukan pada saat akhir bulan Maret 2021 hingga pertengahan April 2021.
- c) Target Sasaran
Target sasaran pada perancangan ini adalah anak-anak usia dini (4-6 tahun) dengan batasan psikografis anak-anak yang menunjukkan tanda-tanda ketidakmatangan sosial-emosional.

1.4. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah diatas maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

- a) Apa yang menyebabkan anak-anak usia dini tahun mengalami ketidakmatangan sosial-emosional?
- b) Bagaimana merancang komunikasi visual cerita rakyat “Bledug Kuwu” yang menarik untuk anak-anak usia dini?

1.5. TUJUAN PERANCANGAN

Merancang sebuah media kreatif berbentuk buku yang menceritakan tentang Bledug Kuwu dan nilai-nilai positif didalam cerita tersebut yang diharapkan dapat menjadi sebuah media edukasi untuk anak-anak.

1.6. MANFAAT PERANCANGAN

Adapun manfaat dari perancangan ini sebagai berikut:

1.6.1 Bagi Penulis

Untuk mengasah kemampuan penulis dalam melakukan penelitian dan perancangan dalam desain komunikasi visual.

1.6.2 Bagi Masyarakat

Memberikan wawasan baru mengenai dampak positif membaca buku cerita rakyat bagi pendidikan karakter anak usia dini.

1.6.3 Bagi Institusi

Bagi institusi dalam hal ini Fakultas Arsitektur dan Desain Universitas Katolik Soegijapranata, perancangan ini dapat menjadi bahan pembelajaran dan referensi bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian lebih lanjut dengan topik yang berhubungan dengan judul diatas.

1.7. METODE PENELITIAN

1.7.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang akan digunakan pada perancangan ini adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang diarahkan untuk memberikan gejala-gejala, fakta-fakta, atau kejadian-kejadian secara sistematis dan akurat, mengenai sifat populasi atau daerah tertentu (Hardani, 2020:54).

1.7.2 Ragam Data

1.7.2.1.Gambar

Gambar yang digunakan pada perancangan penulis adalah gambar bagan data riset penggunaan gadget oleh Kominfo, gambar buku “Legenda Terjadinya Bledug Kuwu”, dan gambar dari perancangan sebelumnya yang digunakan sebagai acuan dari perancangan yang dilakukan oleh penulis (Budiawan,2019:4)

1.7.2.2.Audio

Audio yang digunakan pada perancangan penulis adalah audio perekaman saat penulis melakukan wawancara dengan narasumber (Budiawan, 2019:5).

1.7.2.3.Dokumen

Dokumen yang digunakan diambil dari buku-buku cerita rakyat yang sudah beredar dimasyarakat untuk dijadikan referensi gaya desain perancangan penulis.

1.7.2.4.Fenomena

Fenomena timbulnya perilaku ketidakmatangan sosial-emosional pada anak usia dini karena kecanduan gadget menjadi kajian utama dalam perancangan ini.

1.7.2.5.Tangkap Layar dan Pencatatan

Tangkap layar dan pencatatan dalam perancangan penulis adalah video youtube yang mengulas tentang dampak gadget terhadap anak usia dini.

1.7.2.6.Literatur Ilmiah

Literatur ilmiah yang digunakan diambil dari jurnal-jurnal seputar dampak gadget terhadap anak usia dini, dan tentang dampak positif buku cerita rakyat dalam pendidikan karakter anak usia dini.

1.7.3 Strategi Pengumpulan Data

1.7.3.1. Kuesioner

Penting untuk diketahui kuesioner didalam penelitian ini bukan menggunakan metode kuantitatif, melainkan menggunakan pertanyaan yang meluas untuk mendapatkan hasil deskriptif sebagai data pijakan awal.

1.7.3.2. Wawancara

Wawancara ialah tanya jawab lisan antara dua orang atau lebih secara langsung atau percakapan dengan maksud tertentu (Hardani, 2020:137). Wawancara ini digunakan untuk menemukan data yang lebih dalam dari kuesioner yang digunakan sebagai data pijakan awal. Wawancara akan dilakukan dengan orang tua, pengelola Bledug Kuwu, dan Psikolog anak.

1.7.3.3. Observasi Daring

Usman dan Purnomo (dalam Hardani, 2020:123) menjelaskan bahwa, observasi ialah pengamatan dengan pencatatan yang sistematis terhadap gejala-gejala yang diteliti. Observasi daring akan dilakukan dengan menggunakan internet untuk mencari data-data penunjang tentang Bledug Kuwu dan cerita rakyat yang dimilikinya.

1.7.3.4. Kajian Dokumen / Arsip

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang (Sugiyono, 2015:329). Kajian dokumen akan dilakukan dengan cara mengkaji buku-buku cerita rakyat yang beredar di masyarakat untuk melihat gaya desain yang ada pada buku tersebut.

1.7.3.5. Studi Pustaka

Studi Pustaka adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaah terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan (Nazir, 2017:93). Studi Pustaka akan dilakukan dengan cara membaca jurnal dan buku yang berkaitan dengan pengaruh gadget terhadap perkembangan anak usia dini dan bagaimana mengatasinya.

1.7.3.6. Perekaman

Perekaman dilakukan untuk menyimpan data berupa audio dan audio visual sebagai data yang nantinya akan dijadikan landasan penelitian.

1.7.4 Sumber Data

1.7.4.1 Kuesioner

Kuesioner akan dibagikan secara online melalui *google form* yang ditujukan untuk orang tua yang memiliki anak usia dini.

1.7.4.2 Narasumber

Narasumber dalam perancangan ini berjumlah 3 orang, yang terdiri dari 2 narasumber kunci dan 1 narasumber pendukung:

a. Narasumber kunci 1

Amanda Angela, S.Psi., M.Psi Psikolog, 31 tahun, selaku pemilik Praktik Psikologi Mandiri Amanda Angela, S.Psi., M.Psi Psikolog

b. Narasumber kunci 2

Dyah Puspitaningrum, M.Psi , 36 tahun, selaku *founder* PT. Taman Bintang Indonesia yang bergerak dalam bidang layanan terapi dan konseling anak.

c. Narasumber pendukung 1

Asih Fadjarwati, 29 tahun, selaku orang tua anak usia dini.

1.7.4.3 Peristiwa / Fenomena

Fenomena yang digunakan dalam perancangan ini adalah fenomena timbulnya perilaku ketidakmatangan sosial-emosional pada anak usia dini karena kecanduan gadget.

1.7.4.4 Dokumentasi, Pengarsipan, dan Perekaman

Dokumentasi dan perekaman akan bersumber dari proses wawancara yang akan dilakukan dengan narasumber. Pengarsipan akan bersumber dari buku-buku cerita rakyat yang sudah beredar dimasyarakat untuk dijadikan referensi gaya desain.

1.7.4.5 Literatur Ilmiah

Literatur ilmiah bersumber dari buku dan jurnal yang berkaitan dengan pengaruh gadget terhadap tumbuh kembang anak usia dini, dan tentang kegunaan cerita rakyat didalam pendidikan karakter anak usia dini.

1.7.4.6 Literatur Non Ilmiah

Literatur non ilmiah bersumber dari artikel-artikel di internet yang berkaitan dengan cerita rakyat Bledug Kuwu.

1.7.4.7 Tangkapan Layar dan Pencatatan

Tangkapan layar dan pencatatan dalam perancangan ini akan menggunakan video youtube milik akun Solusi Ibu Attack yang berjudul “ Kecanduan Gadget dan Cara Menanggulangnya” yang diupload pada 23 Oktober 2018.

1.7.5 Teknik Analisis Data

1.7.5.1 Interaktif Model Miles dan Huberman

Setelah data-data terkumpul, data-data tersebut akan dikaji dan dianalisis menggunakan teknik analisis interaktif model Miles dan Huberman. Analisis interaktif model Miles dan Huberman dibagi menjadi tiga tahap yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Hardani, 2020:163).

1.7.5.2 SWOT

Setelah data-data dianalisis, akan dilakukan perencanaan solusi dan strategi perancangan menggunakan metode SWOT yang terdiri dari *Strenght* (Kekuatan), *Weakness* (Kelemahan), *Opportunity* (Peluang), dan *Threat* (Ancaman). Setelah melakukan perencanaan solusi dan strategi, maka akan didapatkan USP (*Unique Selling Proposition*) yang akan menjadi dasar dari perancangan yang akan dibuat.

1.8 METODE PERANCANGAN

Metode yang akan digunakan untuk perancangan ini adalah metode *Design Thinking*. *Design Thinking* adalah metodologi desain yang menyediakan pendekatan berbasis solusi (*solution based*) untuk menyelesaikan masalah (Eva, 2020:11).

1.8.1 *Design Thinking* versi Stanford

Metode *Design Thinking* versi Stanford terdiri dari 5 tahap:

a) *Emphatise*

Tahap *Emphatise* adalah proses yang dilakukan oleh desainer untuk memahami khalayak sasaran (Eva, 2020:15). Tujuan dari tahap ini adalah untuk mendapatkan pemahaman dan wawasan mengenai anak usia dini yang mengalami ketidakmatangan sosial-emosional akibat kecanduan gadget.

b) *Define*

Tahap *Define* juga bisa disebut dengan tahap analisis dari data yang telah didapat pada tahap awal yang bertujuan untuk mengetahui kebutuhan dari khalayak sasaran (Eva, 2020:16).

c) *Ideate*

Tahap *Ideate* adalah proses membuat beberapa alternatif solusi untuk memecahkan masalah yang telah dirumuskan sebelumnya (Eva, 2020:16).

d) *Prototype*

Tahap *Prototype* adalah tahap mengimplementasikan ide kedalam bentuk model sederhana, atau model dengan skala yang diturunkan dari produk aslinya (Eva, 2020:16).

e) *Test*

Tahap *Test* adalah tahap pengujian keseluruhan yang dapat dilakukan secara berulang-ulang, sehingga bisa diketahui solusi yang dibuat sesuai dengan harapan desainer, dan lebih penting untuk calon pengguna (Eva, 2020:16).

