

PERANCANGAN MEDIA EDUKASI TATA KRAMA UNTUK ANAK BALITA

DESIGNING EDUCATIONAL MEDIA OF ETHICS FOR TODDLER

Velita Arwa Fatayat¹, Asep Kadarisman, S.Sn, M.Sn.²

Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
velita.arwa@hotmail.com

Abstrak

Masa depan suatu bangsa dapat dilihat dari bagaimana generasi mudanya berperilaku, jika pemuda pemudinya berperilaku buruk maka sudah bisa diprediksi bagaimana masa depan dari bangsanya. Sekarang semakin banyak pemberitaan mengenai perilaku generasi penerus Indonesia yang negatif, seperti tak lagi memperlakukan bersikap tak sopan kepada orang yang lebih tua ataupun sesama.

Prilaku yang buruk disebabkan oleh banyak faktor, faktor yang paling besar berperan dalam hal ini adalah pendidikan dari orang tua. Sesungguhnya prilaku seorang anak dapat diajarkan sejak dini, namun masih banyak orang tua yang tidak melihat perihal prilaku anak sebagai hal yang esensial. Banyak yang berpendapat ketika seorang anak melakukan hal yang salah tidak mengapa karena mereka masih kecil sehingga tidak mengerti, padahal hal seperti ini yang akan merusak masa depan sang anak. Maka diperlukan sebuah media untuk menjabatani orang tua dengan informasi mengenai metode edukasi etika bagi anak usia dini. Sebab dari itu penulis ingin merancang sebuah media bagi orang tua untuk mendidik etika kepada anaknya, namun dengan metode permainan yang menyenangkan bagi anak sehingga anak tidak merasa terpaksa.

Kata kunci : edukasi, *parenting*, etika, anak, media edukasi

Abstract

The future of a nation can be seen from how the young generation behave, if the youths behaving badly then it can be predicted how the nation's future will be. Nowadays more negative report of how the youths act, such behaving cheeky with older people or others.

Bad behaviours is caused by many factors, but what takes a major role is how the parenting their parents do. A child behaviour can be taught from early age, but there still a lot of people do not see it as an essentials. Many argue a child is do not understand things yet therefore it's okay for not telling them how to behave, but things like this are crashing the child's future.

Parents need a medium to connect them with the information regarding the methods of educating ethics for kids, therefore authors would like to design a media for children to learn about ethics in a fun way so they would not feel forced also ease to the parents.

Keywords : Education, *parenting*, ethics, kids, educational media

1. Pendahuluan

Indonesia merupakan negara yang berbudaya timur, menurut Soelaeman (1987: 54) bangsa yang berkebudayaan Timur lebih menekankan disiplin mengendalikan diri, sederhana, tidak mementingkan dunia, bahkan menjauhkan diri dari dunia. Hal ini juga tertuang dalam dasar negara Indonesia yaitu sila ke-2 Pancasila yang berbunyi "Kemanusiaan yang adil dan beradab". Sila ini mengandung harapan bangsa Indonesia dapat menjalani kehidupan yang menjunjung nilai-nilai kemanusiaan dan beradab.

Sopan santun pada diri seseorang merupakan bagian dari karakter. George Herbert dalam buku *Mind, Self, and Society* (1972) menjelaskan karakter pada diri bahwasanya tidak begitu saja diwariskan secara genetis dari garis keturunan, namun dibangun dan berkembang secara sadar melalui proses panjang dalam hidup seseorang. Maka baiknya orang tua pun turut andil dalam mendidik anaknya dalam bersopan santun, terlebih sejak dini. Karena menurut para ahli, masa kanak-kanak merupakan masa keemasan bagi perkembangan kecerdasan dan pembentukan karakter anak. Dr. Gutama, Direktur Pendidikan Anak Dini Usia (PADU) Depdiknas (dalam Kasdu, 2004 : 143) mengemukakan kecerdasan anak saat usia 4 tahun berkapasitas 50% dan

mencapai 80% saat berusia 8 tahun. Dengan mendidik anak sejak dini, orang tua sama saja dengan membangun pondasi yang kuat bagi sebuah bangunan agar berdiri kokoh untuk perkembangan selanjutnya.

Memasuki era globalisasi, yang dikemukakan oleh Jan Aart Scholte (2000 : 15-17) globalisasi sebagai westernisasi yaitu menyebarnya pemikiran dan budaya dari barat sehingga mengglobal yang dalam prosesnya secara umum menghancurkan budaya lokal yang telah ada sebelumnya. Indonesia mengalami banyak paparan budaya barat dari segala arah sehingga sedikit demi sedikit mengikis budaya ketimuran dari bangsa Indonesia, hal ini dialami oleh semuanya termasuk anak-anak. Budaya barat yang masuk sering dianggap keren oleh anak-anak lalu lantas menirunya, salah satunya adalah budaya anak-anak berbicara terbuka dihadapan orang dewasa (Soelaeman, 1987 : 50). Misalnya memanggil kakak atau orang yang lebih tua hanya dengan nama saja, di Indonesia akan dianggap tidak sopan namun budaya barat menganggapnya sebagai hal yang wajar.

Arus globalisasi dapat masuk dengan cepat melalui gawai atau *gadget*, berpusat pada internet yang terhubung oleh jaringan teknologi yang dapat diakses melalui perangkat ini maka informasi menjadi viral dan sangat mudah untuk mengakses apa saja dan kapan saja. Mirisnya, banyak orang tua yang malah memberikan gawai sebagai 'pengasuh' bagi anak mereka. Hasil penelitian World Bank pada tahun 2013, sebanyak 25 persen anak Indonesia tidak aktif bermain di luar atau bermain dengan alat permainan. Berdasarkan survei yang dilakukan Asian Parent kepada 2.500 lebih orang tua di negara ASEAN bahwa 99 persen anak bermain gawai di rumah, 71 persen saat bepergian, 70 persen saat makan. Pendiri Media Common Sense, menjelaskan gawai sudah menggantikan peran televisi, mainan, bermain, dan buku cerita bagi anak. Para orang tua beranggapan memberikan gawai kepada anak bahkan dari usia 4 tahun dapat membuat anaknya pintar, padahal penggunaan gawai dapat membawa dampak buruk bagi tumbuh kembangnya. Salah satunya mengurangi kemampuan berinteraksi sosial anak, bahkan acuh terhadap orang tuanya.

Berdasarkan data di atas, dapat dilihat bahwa tingkat kesadaran orang tua terhadap pendidikan anak di usia dini masih minim. Terbukti dari penggunaan gawai pada anak usia dini yang tinggi. Penuturan psikolog keluarga Astrid Wen orang tua masih menjadikan gawai sebagai opsi pertama untuk mainan bagi anaknya, karena berisi permainan yang banyak dan praktis. Maka diperlukan adanya alternatif media bagi orang tua untuk memberikan pendidikan dan perhatian anak usia dini, bukan hanya pada bidang akademis namun juga pada bidang karakter khususnya sopan santun dalam bersosialisasi. Karena anak usia dini belajar melalui bermain maka penulis akan merancang media edukasi dengan konsep bermain yang dikembangkan sedemikian rupa agar dapat mengajarkan sopan santun kepada anak. Tentunya tetap dengan dampingan orang tua karena yang terpenting adalah komunikasi antar anak dengan orang tuanya. Metode pencarian data yang penulis gunakan yaitu dengan metode wawancara dan observasi.

Penulis akan melakukan pendekatan keilmuan desain komunikasi visual dalam mencari solusi bagi permasalahan ini. Konten atau media yang digunakan diusahakan dibuat terpisah dari perangkat teknologi yang membawa dampak yang kurang baik bagi perkembangan anak. Serta dikemas dengan sistem permainan yang bertujuan menjembatani interaksi sosial positif antara orang tua dengan anak.

2. Dasar Teori/Metodologi/Perancangan

Media menurut menurut Hamidjojo dalam Latuheru (1993) semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan, atau pendapat dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju. Sedangkan manfaat media edukasi bagi proses belajar akan membuatnya lebih menarik, siswa akan lebih memahami materi dan mencapai tujuan pengajaran karena maknanya yang lebih jelas. Serta siswa takkan bosan dengan media edukasi yang variatif dibandingkan metode mengajar biasa, dan siswa dapat belajar melalui aktivitas seperti melihat dan mengamati, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Dikenal sebagai papan permainan, di mana alat-alat atau bagian permainan dipindahkan, digerakkan, atau ditempatkan pada sebuah bidang yang sudah ditandai atau dibagi sesuai dengan aturan. Biasanya memiliki tujuan yang harus dicapai dengan cara strategi murni, kesempatan, atau campuran dari keduanya, Mike Scornaviano (2010)

Menurut Bryan Tillman dalam buku *Creative Character Design*, warna memiliki arti bagi orang-orang. Seperti ungu memiliki kesan kekuasaan, elegan, dan kreatif. Hijau sebagai alam, pertumbuhan, dan harmoni. Merah dengan pemberani, kepercayaan diri. Kuning melambangkan kebijaksanaan, dan kebahagiaan. Dan biru untuk kesetiaan, kecerdasan, dan ketenangan.

Perkembangan biologis pada usia setahun hingga lima tahun berkembang pesat namun secara sosiologis, anak masih sangat terikat dengan lingkungan keluarga. Oleh karenanya sangatlah penting untuk memaksimalkan fungsi lingkungan keluarga pada fase ini guna mempersiapkan anak terjun ke dalam lingkungan yang lebih luas atau utamanya lingkungan sekolah (Syah, 2013:49)

Pembahasan, Hasil, dan Media Perancangan

Solusi yang ditawarkan oleh penulis dengan melihat permasalahan yang diangkat adalah dengan membuat sebuah media edukasi mengenai tata krama yang dapat menjadi sebuah sarana bagi orangtua bermain dengan anak namun dengan saat yang bersamaan tidak melulu harus dengan dampingan orangtua, karena itulah alasan

utama orangtua memberikan gadget pada anak karena orangtua memerlukan waktu untuk mengerjakan hal selain mengurus anak.

Khalayak Sasaran

Demografis

Calon orangtua dan orangtua yang sudah memiliki anak usia dini

Usia : 27 tahun - 34 tahun

Jenis kelamin : Laki-laki dan Perempuan

Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga, Wirausaha, Pegawai

Pendidikan Terakhir : minimal SMA/SMK

Penghasilan : Rp3.500.000 - Rp15.000.000

Psikografis

Status Sosial : Golongan menengah ke atas

Gaya Hidup : Aktif, gemar bersosialisasi dan berkegiatan, pengguna media sosial, serta tidak gagap teknologi

Keperibadian : Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, peduli akan pendidikan anak di rumah, mau meluangkan waktu untuk bermain bersama anak di rumah.

Konsep Pesan

Mampu menjadi media edukasi dan bermain anak yang mempererat hubungan antara orang tua dan anak, karena yang terpenting bagi pertumbuhan anak adalah lingkungannya terutama keluarga. Anak dapat mengerti penggunaan tata krama sehari-hari, menyayangi dan menghormati sesama. Serta anak lebih aktif bermain dengan permainan dan gemar membaca buku dan sedikit bermain gawai.

Konsep Kreatif

Permainan yang berbobot edukasi tata krama dimainkan bersama orangtua, karena memerlukan penjabaran agar terjadi pemahaman dari sang anak. Lalu buku cerita dibuat agar anak dapat sebuah gambaran contoh seorang tokoh yang menghadapi penggunaan kata-kata sopan sehari-hari. Lalu jika orangtua sedang memiliki keperluan lain, anak dapat bermain sendiri atau dengan teman-temannya menggunakan bentuk dari buku yang dapat diubah-ubah sesuai keperluan.

Konsep Media

Penulis merancang media yang *3 in 1*, yaitu dalam sebuah media terdapat 3 pilihan. Yaitu membaca cerita, bermain boardgame, dan bermain imajinasi (*pretend play*). Penyampaian melalui cerita yang diambil dari sudut pandang anak, akan membuat anak lebih mengerti apa yang anak (tokoh utama) rasakan. Menurut Ibu Elly Risman, Psikolog Yayasan Kita dan Buah Hati, anak belajar melalui 3B yaitu Bernyanyi, Bermain, dan Bercerita. Maka penulis berusaha memenuhi aspek tersebut melalui pendekatan media yang memenuhi cerita dan permainan.

Konsep Visual

Menggunakan teknik digital watercolor, ilustrasi dibuat tanpa menggunakan background yang penuh. Ditujukan agar anak memiliki fokus terhadap jalan cerita dan isinya, tanpa distraksi yang terlalu banyak. Warna yang digunakan adalah warna cerah namun masih soft, agar tetap menarik bagi anak namun nyaman dilihat.

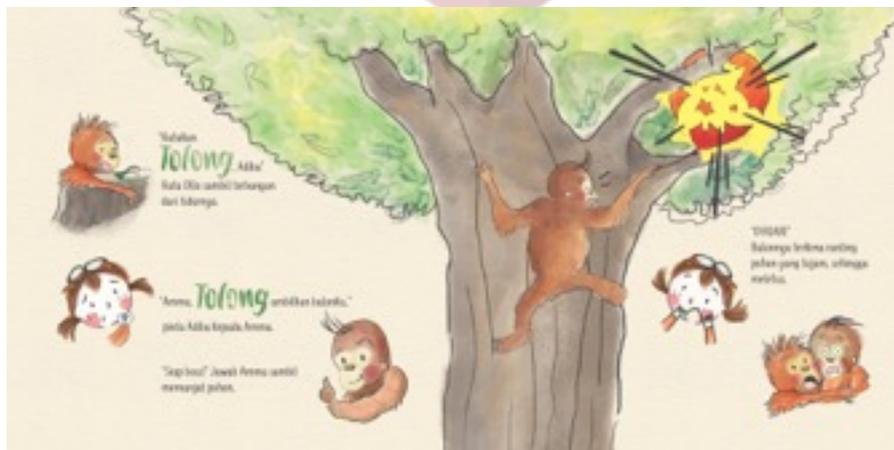
Hasil Perancangan

Buku Cerita

Pertama-tama anak akan dibacakan cerita mengenai karakter yang berhadapan dengan 3 kata ajain (Maaf, terima kasih, dan tolong) proses ini sebagai penjabaran materi kepada anak, sebelum melanjutkan ke jenjang repetisi dan uji yaitu permainan. Ilustrasi yang dirancang tidak memakai background yang penuh atau berlebihan, agar anak tetap terfokus pada jalan ceritanya dan dikarenakan psikologis anak balita yang masih sulit menerima stimulus yang terlalu banyak secara bersamaan.



Gambar 1. Halaman satu dan dua



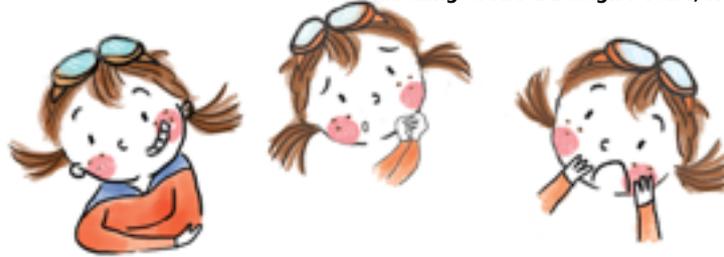
Gambar 2. Halaman tiga dan empat



Gambar 3. Halaman lima dan enam

Karakter

Terdapat beberapa karakter dalam perancangan media edukasi ini namun tokoh utamanya adalah seorang anak perempuan bernama Adiba yang haus pengetahuan dan gemar berpetualang. Adiba berarti sopan santun, digambarkan Adiba belum mengetahui semua kata ajaib, dan dia melakukan sebuah perjalanan yang nantinya membuatnya belajar apa saja kata ajaib yang ada.



Gambar 4. Karakter Adiba

Tipografi

Tipografi yang digunakan adalah coffee and tea, serta font lokal Budidaya. Font tersebut digunakan dengan pertimbangan kejelasan huruf namun tetap memiliki kesan anak-anak. Keduanya bersifat sans serif.



Gambar 5. Tipografi yang digunakan

Media utama

Berikut merupakan penampilan media dalam bentuk ke tiga, yaitu permainan ulartangga dan menjadi sebuah meja.



Gambar 6. Bentuk Meja dari media



Gambar 7. Papan permainan

Kartu Permainan

Terditi dari pertanyaan mengenai penggunaan kata-kata ajaib, dan pertanyaan yang melibatkan aktifitas dan imajinasi anak. Juga terdapat kartu Bintang dan kartu bencana, yang mengakibatkan pemain dapat melangkah tanpa menjawab pertanyaan atau sebaliknya, ia tidak dapat melangkah karena mendapat kartu bencana. Ditumpuk secara acak, dan ketika anak melempar dadu sebelum dapat mengambil langkah ia harus menjawab pertanyaan pada kartu terlebih dahulu.



Gambar 8. Kartu Pertanyaan dan Kartu Bintang

3. Kesimpulan dan Saran

Dalam perkembangan seorang anak, yang paling berpengaruh adalah peran orang tua. Orang tua dapat menciptakan lingkungan yang baik bagi tumbuhkembang anak dan dapat menanamkan perspektif yang baik bagi anaknya sehingga anaknya dapat tumbuh menjadi pribadi yang unggul. Dalam era digital yang semakin marak ini, tidak dapat dihindarkan bila gawai merupakan opsi praktis orang tua untuk mainan anaknya. Padahal hal itu harus dibatasi dan diawasi oleh orang tua. Bahkan penggunaan gawai berlebihan dapat berimbas pada kemampuan sosial seorang anak.

Berdasarkan penelitian, observasi dan analisis masalah maka diperlukan sebuah media yang dapat mengedukasi anak mengenai tata krama namun tidak melulu harus dengan dampingan orang tua. Selain itu juga dapat menjadi wadah atau fasilitas anak dan orang tua bermain bersama-sama.

Media ini diharapkan dapat menjadi sebuah media yang dapat menjadi saran bermain bagi orang tua dan anak, juga dapat menjadi sebuah permainan menyenangkan bagi anak bila bermain sendirian. Materi yang diajarkan pun bertemakan etika atau tata krama sehari-hari yang pengajarannya memerlukan contoh dari orang sekitar, maka diharapkan anak dapat menjadi pribadi unggul yang menghargai dan menghormati sesama manusia.

Daftar Pustaka

- Adam, Ken. (2007). *Semua Anak Jenius!* Jakarta: Esensi Erlangga Group.
- Einon, Dorothy. (2005). *Permainan Cerdas untuk Anak Usia 2-6 Tahun (Jilid 1)*. Jakarta: Erlangga
- Gazalba, Sidi. (1973). *Sistematika filsafat*. Jakarta: Bulan Bintang.
- Hall, Janet. (2015). *A Guide for Parents: Advice, hints, and tips from child expert psychologist*. Australia: Hinkler Books.
- Hart, John. (2008). *The Art of Storyboard*. England: Focal Press.
- Kusrianto, Adi. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: ANDI Offset.
- Laili, Nurul. (2005). *Karakteristik Anak Usia Dini*. Sidoarjo.
- Melrose, Andrew (2004). *Write for Children*. New York: Routledge Falmer.
- Musbikin, Imam. (2010). *Buku Pintar PAUD (dalam Perspektif Islam)*, Yogyakarta: Laksana.
- Mutiah, Diana. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media.
- Rivai, Ahmad dan Nana Sudjana. (2007). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Rustan. (2008). *Layout, Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Salisbury, Martin dan Morag Styles. (2012). *Children's Picturebooks: The Art of Visual Storytelling*. London: Laurence King Publishing.
- Simorangkir, O. P. (1988). *Etika Bisnis*. Jakarta: Rineka Cipta
- Suyadi & Maulidya Ulfah. (2013). *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Syah, Muhibbin. (2012). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Taryati, dkk. (1995). *Pembinaan Budaya dalam Lingkungan Keluarga Daerah Istimewa Yogyakarta*. Peny. Salamun. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jendral Kebudayaan Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional Proyek Pengkajian dan Pembinaan Budaya.
- Tillman, Bryan. (2011). *Creative Character Design*. Boston: Taylor & Francis

