

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pengaruh budaya asing ke Indonesia membawa dampak besar bagi generasi muda saat ini, untuk menghadapi era globalisasi diperlukan pengenalan pendidikan agama sejak dini pada anak. Peran orang tua sebagai model untuk mendongkrak prestasi anak, mutlak diperlukan. Selain itu dalam mendidik anak harus memberikan pesan yang jelas dan realistis. Dalam membentuk karakter anak sesuai keinginan tidak bisa dilepaskan dari peran sesosok model yang bisa ditiru. Islam sebagai sebuah agama telah menawarkan konsep sosok teladan atau Idola untuk memudahkan umatnya dari segala umur agar dapat meniru penerapan Islam dalam kehidupan sehari-hari.

Indonesia merupakan salah satu negara yang mengalami permasalahan krisis idola, khususnya anak usia dini karna usia tersebut rentan terhadap pengaruh-pengaruh baik yang positif maupun negatif. Pengaruh tersebut meliputi banyak hal, misalnya seperti : tontonan, musik, sikap perilaku, cara berkomunikasi dll. Saat ini perkembangan teknologi sudah semakin pesat seiring perkembangan zaman, demikian pula dengan generasi kita saat ini, generasi di dunia dikelompokkan menurut awal tahun kelahirannya, setiap ahli informasi tersebut memiliki perbedaan dalam mengategorikan tersebut. Pakar pendidikan Mark Prensky (dalam Mardiana 2011:5) mengemukakan ada dua generasi yaitu *digital natives* dan *digital immigrants*. *Digital natives* merupakan generasi yang lahir pada era digital, sedangkan *digital immigrants* adalah generasi yang lahir sebelum era digital tetapi kemudian tertarik, lalu mengadopsi hal baru dari teknologi tersebut. Era *digital natives* dimulai dari generasi Y, generasi Z, dan sekarang sudah memasuki generasi A atau Alpha. Generasi Alpha adalah generasi yang lahir di tahun 2010. Dan generasi ini bisa disebut generasi *mobile*. Generasi Alpha ini sudah dikenalkan dengan teknologi sejak masih bayi, karena generasi ini lahir pada saat teknologi informasi sudah merata, anak-anak generasi A begitu akrab dengan teknologi sampai mereka tak mampu hidup tanpanya. Saat ini banyak orang tua yang sudah mengenalkan anaknya dengan gadget, bahkan sejak usia kanak-kanak sudah ditunjukkan dengan media pembelajaran interaktif. Fasilitas yang diberikan orang tua seperti *smartphone*, tablet, komputer atau laptop pada anak bisa sebagai media tambahan untuk mendapatkan pengetahuan yang tidak didapatkannya disekolah.

Dalam hal ini tentunya peran orang tua sangat dibutuhkan untuk bersikap bijak dalam memberikan alat komunikasi tersebut. Jika digunakan dengan bijak maka gadget

akan bermanfaat sebagai media pembelajaran untuk anak. Namun jika penggunaannya tidak terkontrol maka pengaruh gadget sangat berbahaya untuk kesehatan dan tumbuh kembangnya anak.

Anak usia dini yang sering berinteraksi atau ketagihan dengan gadget tidak lepas dari kesukaannya mereka terhadap idola walaupun termaksud di antaranya film kartun barat kesukaannya melalui *youtube*, yang dikhawatirkan berdampak buruk tayangan kartun barat terhadap perkembangan fisik maupun mental anak. Contohnya seperti kekerasan, ada sejumlah serial kartun yang mengandung kekerasan yang digemari anak-anak. Hal ini tentu menjadi hal serius karena sifat naluri anak-anak adalah meniru perilaku atau perbuatan yang mereka lihat dan saksikan. Hadirnya sosok idola lain seperti Publik figur, atlet, musisi, bahkan tokoh film kartun sebelum keidolaan terhadap Nabi dan para sahabatnya sudah tertanam sejak dini, pasti akan menutup, sehingga membuat anak saat ini sulit mengenali idola mereka sesungguhnya. Ketika idola-idola itu hadir di benak anak melalui gadget, dunia maya, bagaimana menghadirkan sosok Rasulullah Saw dan para sahabatnya di benak anak saat ini.

Hal ini terjadi karena kurangnya pengenalan terhadap tokoh-tokoh teladan Islam. Bahkan peran orang tua dalam mendidik kurang maksimal dalam mengenalkan bagaimana sosok Umar bin Khattab dan para sahabatnya tentang keteladanan kepada anak usia dini. Keteladanan yang dimaksud yaitu seperti bagaimana cara anak berperilaku, jiwa kepemimpinan, cara membela kebenaran, dan kejujuran. Serta peran orang tua saat ini kurang peduli dalam menceritakan kisah teladan Islam kepada anak lewat dongeng, jika anak dibiasakan mendengarkan cerita dongeng tentang teladan Islam dalam benak atau alam bawah sadar mereka akan tertanam sehingga saat remaja nanti anak sudah mengenal jati dirinya serta ingin menjadi apa kelak nanti.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk membuat sebuah media *user interface* dari aplikasi cerita anak tentang kisah Omar bin Khattab untuk anak usia 3 – 6 tahun. Karna pada usia 3 – 6 tahun, anak dapat menyerap informasi dengan baik dan dapat mengaplikasikannya ke dalam kehidupannya sehari-hari. Melihat dari kondisi anak usia dini saat ini sudah pandai menggunakan gadget dan hal tersebut sudah menjadi umum bagi kalangan generasi alpha saat ini, penulis ingin membuat aplikasi cerita anak tentang teladan Islam yang interaktif serta mengutamakan visual ilustrasi agar anak lebih memahami cerita tersebut.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Kurangnya pengenalan tokoh-tokoh teladan yang ada dalam Islam.
2. Peran orang tua saat ini kurang peduli dalam menceritakan kisah teladan Islam kepada anak lewat dongeng.

3. Kurangnya media interaktif aplikasi cerita anak tentang tokoh islam, dengan tampilan gambar dan suara yang menarik.

1.3 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari perancangan ini adalah:

- a. Bagaimana merancang media edukasi aplikasi cerita anak yang menarik tentang kisah Umar bin Khattab agar anak lebih mengenal tokoh-tokoh islam dan sifat teladannya?

1.4 Ruang Lingkup

Penulis membatasi masalah untuk memberikan arah pembahasan yang lebih spesifik, berikut batasan masalah pada penelitian ini:

1. Apa (*what*)

Mengenalkan sifat teladan pada anak sangat penting, khususnya sifat teladan dari tokoh islam Umar bin Khattab. Sifat seperti bersikap adil, jujur, bertanggung jawab dan rendah hati sangat baik untuk anak yang dapat dijadikan teladan serta menanamkan nilai-nilai islam dalam kehidupan sehari-hari pada anak.

2. Siapa (*who*)

Target utama dalam perancangan aplikasi cerita anak ini adalah orang tua yang memiliki anak usia 3-6 tahun.

3. Kapan (*When*)

Penelitian dan perancangan akan dilaksanakan pada bulan Februari hingga Agustus 2017.

4. Dimana (*Where*)

Penulis melakukan penelitian di kota Bandung.

5. Mengapa (*Why*)

Peran orang tua saat ini kurang peduli dalam menceritakan kisah teladan Islam kepada anak usia dini, karena minimnya pengetahuan tentang kisah teladan Islam.

6. Bagaimana (*How*)

Penulis merancang sebuah *user interface* aplikasi cerita anak yang mengenalkan tokoh-tokoh Islam serta kisahnya, agar anak menerapkan akhlak yang baik untuk kehidupannya. Karena idola-idola mereka sangat mempengaruhi perilaku dan tindakan saat beranjak dewasa nanti.

1.5 Tujuan perancangan

Tujuan dalam perancangan aplikasi cerita anak ini untuk mengenalkan sifat teladan tokoh islam Umar bin Khattab kepada anak agar anak dapat menerapkan sifat teladannya serta menanamkan nilai-nilai keislaman.

1.6 Metode Penelitian

Penulis menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah suatu penelusuran untuk memahami suatu masalah dengan cara mewawancarai narasumber dan mengumpulkan informasi dari berbagai media kemudian di analisis (Creswell, 2008 dalam Raco dan Semiawan, 7)

1.7 Metode Pengumpulan Data dan Analisis

Penulis melakukan metode penelitian kualitatif. Metode kualitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan filsafat postpositifisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan dengan triangulasi (gabungan) analisis data bersifat induktif / kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan pada makna daripada generalisasi. (Sugiyono, 2014: 9).

1.7.1 Metode Pengumpulan Data:

a. Metode Observasi

Observasi dilakukan pada orang tua yang memiliki anak usia 3-6 tahun yang dikaitkan dengan pengetahuan mereka tentang kisah teladan islam yang mengangkat cerita tokoh Umar bin Khattab dan minat orang tua dalam membacakan dongeng kepada anaknya yang bertujuan untuk mendapatkan desain yang dapat menyampaikan pesan secara efektif. Peneliti melakukan observasi secara langsung di TK kemala bhayangkari Bandung.

b. Wawancara

Wawancara adalah suatu percakapan yang diarahkan pada suatu masalah tertentu dan merupakan proses tanya jawab lisan dimana dua orang atau lebih berhadapan secara fisik (Setyadin, dalam Gunawan, 2013: 160). Penulis melakukan wawancara dengan beberapa ahli dalam bidang pendidikan anak yaitu: Ibu Eli Rohmah. S.pd, M.Mpd

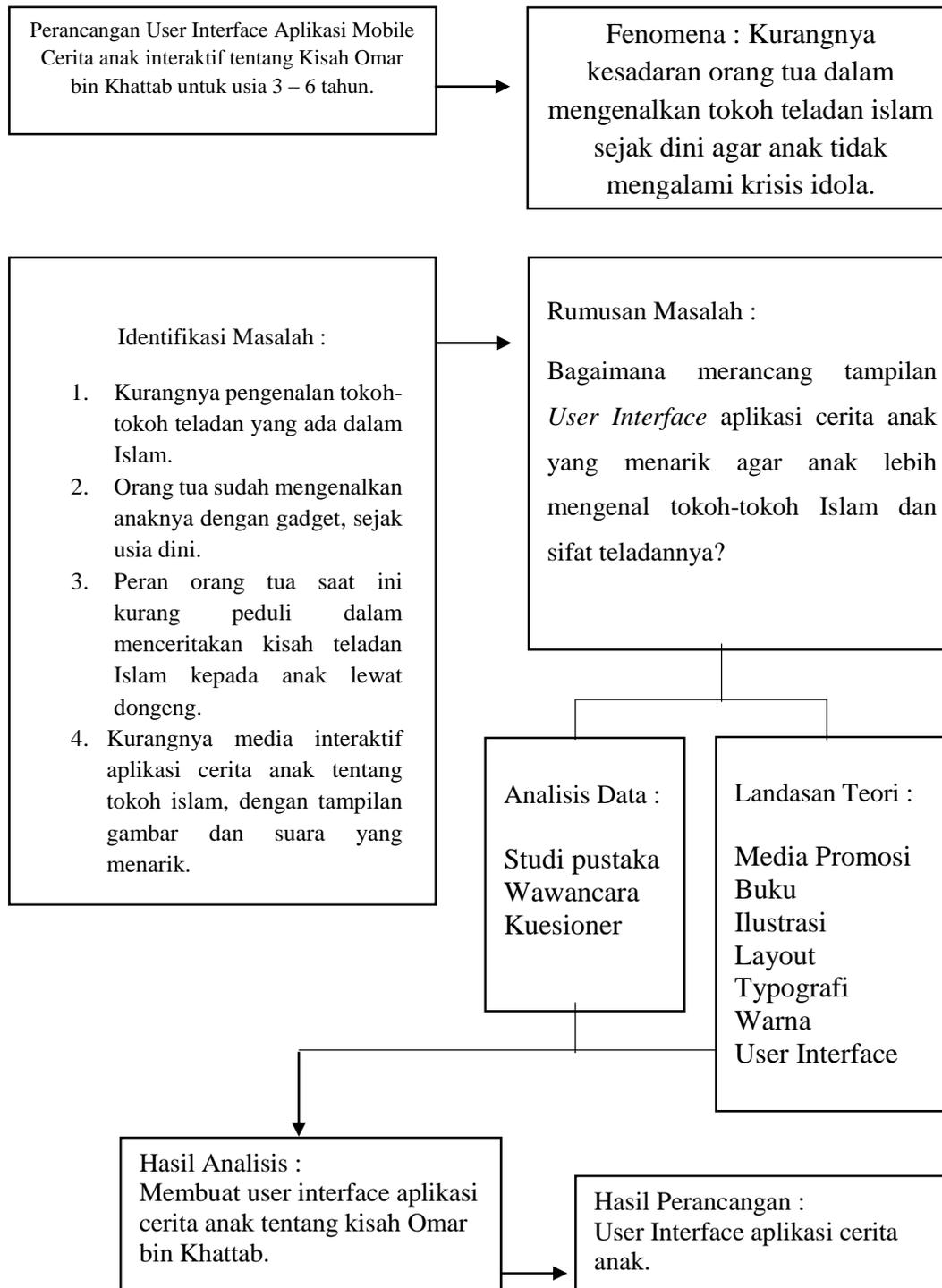
c. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan untuk mencari data-data yang dibutuhkan dengan mencari teori-teori yang berhubungan dan juga referensi visual untuk mendukung perancangan aplikasi ini. Referensi dan teori dapat diperoleh dari buku atau internet.

d. Metode Kuesioner

Kuesioner adalah cara untuk memperoleh data dalam waktu yang singkat karena banyak orang yang dihubungi secara sekaligus. Pertanyaan untuk kuesioner sudah disiapkan terlebih dahulu dan diarahkan ke suatu jawaban untuk dikuantifikasi atau dihitung (Soewardikoen, 2013:25)

1.8 Kerangka Pemikiran



Bagan 1.1 Kerangka perancangan
(Sumber : Penulis)

1.9 Pembabakan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai fenomena yang terjadi saat ini, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan perancangan, ruang lingkup, metode pengumpulan data, kerangka perancangan, dan pembabakan.

BAB II DASAR PEMIKIRAN

Menjelaskan dasar pemikiran berupa teori tentang buku, yang berhubungan dengan teori tampilan *user interface* dan teori buku cerita bergambar, beserta elemen-elemen desain grafis seperti teori warna, ilustrasi, tipografi, *layout* dan tampilan *user interface* pada aplikasi buku cerita anak.

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

Bagian ini berisikan data dan hasil analisis masalah secara menyeluruh untuk proses dalam perancangan karya. Proses perancangan berdasarkan metode penelitian yang digunakan, yaitu termaksud diantaranya hasil data wawancara, studi pustaka dan kuesioner.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Pada bagian ini dijelaskan konsep dan hasil perancangan karya berdasarkan hasil data yang sudah di dapat dan dikumpulkan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi saran dan kesimpulan dari hasil penelitian dan perancangan.