

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Perancangan

Penyimpangan perilaku anak menjadi kategori pengaduan masyarakat tertinggi yang diterima oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia. Menurut data terakhir yang dipublikasikan, terdapat 369 pengaduan dengan contoh kasus seperti sikap anak kurang ajar pada orang tua atau guru, *bully* (merisak), kekerasan fisik sampai seksualitas. Kasus semacam ini cukup banyak diberitakan oleh media, bahkan rekaman kejadian seperti tindak kekerasan di sekolah sering tersebar luas karena ramai dibagikan di media sosial. Hal ini tidak hanya terjadi pada usia remaja, namun sudah banyak dijumpai pada usia Sekolah Dasar atau usia 7-12 tahun.

Banyak faktor penyebab fenomena yang cukup menjadi sorotan ini, salah satunya adalah pendidikan budi pekerti yang dianggap kurang berhasil. Pendidikan budi pekerti seharusnya dilakukan oleh orang tua di rumah, atau di sekolah dengan pelajaran Bimbingan Konseling. Kurikulum 2013 juga menekankan pada pendidikan karakter dan moral. Namun masih saja banyak terjadi penyimpangan perilaku anak. Menurut data yang diperoleh dari orang tua (melalui kuesioner), kenakalan anak yang paling sering dijumpai adalah kenakalan pada teman dan sikap yang tidak baik pada keluarga atau orang tua.

Pelbagai pihak khususnya pemerintah sudah lama menyoroti hal ini dengan melakukan beragam program seperti seminar pendidikan budi pekerti atau buku tentang pendidikan moral Pancasila. Pendidikan budi pekerti yang tidak dogmatis juga ditekankan oleh Ki Hajar seperti dalam buku Ki Hadjar

Dewantara Bagian Pertama: Pendidikan (1961: 485). Anak-anak bukanlah orang dewasa berukuran kecil, maka pendidikan budi pekerti untuk anak memang memerlukan pendekatan yang sesuai dengan perkembangan anak dan tentunya zaman.

Dalam memberikan pendidikan budi pekerti, perlu dipahami tingkat perkembangan moral anak. Jean Piaget Lawrence Kohlberg telah melakukan penelitian bertahun-tahun mengenai perkembangan moral anak. Usia 7-12 tahun menjadi masa yang sangat penting. Montessori dalam Fudyartanta (2008: 12-13), menyebutkan pada periode rencana abstrak (7-12 tahun) anak mulai mengenal dan mengerti tingkah laku baik-buruk. Kohnstamm masih dalam Fudyartanta (2008: 14), menggolongkan usia 7-12 tahun ke dalam masa intelektual. Pada perkembangan anak usia 7-12 tahun anak sudah mulai memahami mana yang baik atau buruk serta membedakannya. Mempertanyakan dan menempatkan posisi dirinya dalam lingkungan sekitar. Maka dalam tahap ini anak membutuhkan arahan supaya dapat membentuk pengertian dan pemahaman akan budi pekerti yang menjadi modal untuk diteruskan pada perkembangan selanjutnya. Oleh karenanya pada tahapan ini perlu memahami dan memberikan pendidikan budi pekerti dengan cara yang sesuai bagi anak. Bentuk pendidikan budi pekerti secara informal yang dekat dengan dunia anak bisa jadi solusi. Hal ini dapat hadir dalam wujud cerita, tontonan maupun permainan. Penggunaan cerita untuk anak dapat menjadi metode yang cukup efektif untuk pelbagai kepentingan, seperti penelitian Piaget dan Kohlberg di mana mereka menggunakan cerita untuk mengukur tahapan

moral anak-anak. Ki Hajar Dewantara juga menganjurkan cerita teladan sebagai pendekatan dalam pendidikan budi pekerti, seperti cerita pergumulan antara baik dan buruk, cerita kepahlawanan dan sebagainya (Fudyartanta, 2008: 87-90). Kajian penggunaan cerita atau dongeng sebagai pendidikan budi pekerti sudah sering dilakukan di dalam dan luar negeri dengan banyaknya jurnal yang telah diterbitkan. Contohnya dalam artikel Keefektifan Model Pendidikan Budi Pekerti Berbasis Cerita Anak melalui Penanaman Nilai Etis-Spiritual pada Siswa (2013), disebutkan penggunaan cerita anak berperan dalam perkembangan kepribadian anak dalam proses pendewasaan. Dongeng untuk anak makin diperhatikan dengan banyaknya komunitas pendongeng di pelbagai daerah seperti Rumah Dongeng Mentari, Aio Dongeng dan masih banyak lagi.

Cerita-cerita yang mengandung kebaikan tidak jarang merupakan endapan dari kearifan lokal yang membawa sistem tradisi dan moral masyarakat setempat. Di Indonesia khususnya Yogyakarta muncul sebuah alternatif pendidikan budi pekerti berupa pertunjukan yaitu Wayang Kancil yang termasuk wujud kearifan lokal. Wayang Kancil yang paling terkenal adalah hasil kreasi Ledjar Soebroto atau Mbah Ledjar. Wayang Kancil menjadi sarana edukasi dan sadar lingkungan bagi anak-anak maupun masyarakat umum.

Nilai budi pekerti Wayang Kancil dibahas dalam tesis seorang akademisi dan dalang Wayang Kancil, Eddy Pursubaryanto (2005). Cerita Wayang Kancil memberikan pesan moral bagaimana hidup bermasyarakat dengan rukun dan damai, menyampaikan pesan pembangunan dan lingkungan hidup. Beliau setuju bahwa cerita dalam Wayang Kancil menjadi kekuatan

utama dan berpotensi dikembangkan. Terbukti dengan enam buku yang ditulisnya untuk siswa jenjang SMP di Inggris yang merupakan pengembangan cerita Wayang Kancil hasil kerjasama dengan akademisi Inggris.

Akan tetapi peminat pertunjukan Wayang Kancil mulai menurun terbukti dengan rendahnya frekuensi pertunjukan. Tahun 2016 setidaknya hanya tiga kali Mbah Ledjar melakukan pentas di Yogyakarta dan meninggal pada September 2017. Wayang Kancil sebagai media hiburan konvensional mulai kalah bersaing dengan media-media yang memanfaatkan kemajuan zaman yang sesuai dengan karakteristik anak saat ini (Generasi Z akhir).

Kedekatan Generasi Z terhadap gawai atau perangkat digital menjadikan mereka terbiasa berhadapan dengan multimedia dengan banyak jenis. Multimedia hadir pada bermacam gawai khususnya ponsel pintar, di mana beragam usia sudah biasa menggunakannya bahkan sedari usia belia. Kebiasaan penggunaan ponsel pintar pada usia anak-anak saat ini cukup tinggi, menurut *survey The Asian Parent Insights*, tahun 2014 saja 67% orang tua di Asia Tenggara yang memiliki anak usia 3-8 tahun sudah mengizinkan anak menggunakan ponsel pintar dengan alasan untuk edukasi (80%), dengan rata-rata penggunaan selama satu jam lebih tiap harinya. Apalagi menurut survei dari Lembaga Penelitian dan *Survey Pelajar-Pemuda PW Ikatan Pelajar Nahdatul Ulama (IPNU)* pada tahun 2016 (<http://antaranews.com/berita/549328/ipnu-50-persen-pelajar-sd-menggunakan-smartphone.html>), 50% anak SD sudah memiliki ponsel pintar.

Multimedia berupa *mobile app* (aplikasi bergerak) dapat juga dimanfaatkan untuk pendidikan, seperti aplikasi-aplikasi edukasi yang banyak beredar di Google Play maupun Apps Store. Sedangkan pengaruh penggunaannya juga sudah banyak dikaji, seperti penelitian kuantitatif yang dilakukan oleh Rockman et al (REA) dalam Cynthia Chiong (2010: 8-9) membuktikan keefektifan aplikasi edukasi *Martha Speaks* dan *Super Why* dalam meningkatkan kemampuan membaca anak (linguistik). Shuler masih dalam Cynthia Chiong (2010: 7-8) melakukan penelitian tentang penggunaan beragam aplikasi ponsel pintar untuk meningkatkan pembelajaran anak.

Pemanfaatan teknologi dan ponsel pintar perlu diperhitungkan dalam proses pendidikan budi pekerti bagi anak Generasi Z. Diperlukan juga dipertimbangkan perkembangan moral Piaget dan Kohlberg pada tahap paling penting (usia 7-12 tahun). Penyampaian budi pekerti atau moral secara informal dan tidak langsung dengan cerita untuk anak, terbukti efektif dengan beragam penelitian dan pemikiran Ki Hajar Dewantara. Sedangkan yang menjadi sorotan penting bagi penulis adalah cara penyampaian pendidikan budi pekerti. Sering kali anak-anak diposisikan secara pasif atau satu arah, seperti mendengarkan nasihat, membaca cerita, atau menonton video (film). Menurut penulis diperlukan cara supaya pendidikan budi pekerti lebih efektif dan mempermudah pemahaman anak, dengan memperhatikan variabel yang disebutkan sebelumnya. Penulis mengajukan konsep yang memosisikan anak secara aktif dan terlibat dalam proses pendidikan budi pekerti. Anak diberikan kontrol untuk berbuat baik atau buruk, namun setiap pilihan memiliki konsekuensi. Jika

memilih berbuat baik akan mendapat semacam pujian atau hadiah dan sebaliknya.

Konsep pendidikan budi pekerti yang diajukan penulis dikemas dalam bentuk cerita yang melibatkan anak secara aktif dengan memberikan kontrol untuk memilih perbuatan yang memiliki konsekuensi. Menumbuhkan empati juga diperlukan supaya anak lebih tertarik dan lebih paham. Caranya dengan memposisikan anak sebagai tokoh utama dalam cerita, mempersonifikasikan karakter dalam cerita sebagai dirinya. Cerita yang dikembangkan berdasarkan cerita Wayang Kancil yang kental budaya lokal, dengan nilai budi pekerti berasal dari Pancasila.

Konsep interaksi dan personifikasi ini dikemas dalam bentuk aplikasi ponsel pintar. Tidak hanya karena pertimbangan target audiens yang dekat dengan teknologi, namun karena konsep ini menuntut komunikasi dua arah di mana target audiens juga ikut berperan aktif. Hal ini tidak bisa dicapai dengan media linier seperti buku atau video.

B. Rumusan Ide Perancangan

Bagaimana merancang cerita interaktif berupa aplikasi ponsel pintar sebagai sarana pendidikan budi pekerti bersumber dari cerita Wayang Kancil untuk anak Indonesia?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Menyampaikan pendidikan budi pekerti melalui pendekatan interaktif dan personifikasi bagi anak-anak.

- b. Menjadi media alternatif penggunaan ponsel pintar yang positif (edukatif) bagi anak-anak.
- c. Menjadi media alternatif pengasuhan anak yang berpotensi menghadirkan komunikasi anak dengan orang tua atau teman.
- d. Memperkenalkan dan menumbuhkan apresiasi pada Wayang Kancil bagi anak-anak dan masyarakat.
- e. Merancang media yang mampu mengkomunikasikan pesan moral yang mengedepankan kekayaan kearifan budaya lokal.
- f. Menjadi alternatif model pengembangan media interaktif berdasar cerita anak maupun wayang.

2. Manfaat

- a. Teoretis

Berpartisipasi dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dalam desain komunikasi visual. Menggunakan teori psikologi, kebudayaan, pendidikan dan teori lain di luar diskomvis yang saling berkolerasi dalam menganalisis permasalahan penyimpangan perilaku anak dengan mengangkat kearifan lokal Wayang Kancil. Berupaya mengembangkan konsep dan media dengan pendekatan yang lebih efektif seperti pendekatan interaktif dan personifikasi yang mampu menghadirkan komunikasi antara orang tua dengan anak.



b. Praktis

1) Bagi masyarakat

Menjadi alternatif media pengasuhan anak untuk membantu anak memahami moral secara lebih menyenangkan dan efektif, serta bisa mengangkat kearifan lokal Wayang Kancil.

2) Bagi civitas akademika

Menambah referensi dan inspirasi karya desain komunikasi visual tentang pendidikan budi pekerti yang mengangkat kearifan lokal Wayang Kancil.

3) Bagi bidang pewayangan

Salah satu wujud kreasi wayang dapat perbarui (dalam skala kecil) secara kreatif dan segar.

