

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang masih kental dengan adat ketimuran serta memegang teguh norma kesopanan dalam bermasyarakat. Karena itu norma dan kesopanan perlu dipertahankan sebagai identitas masyarakat Indonesia di mata dunia. Di Indonesia masalah kriminalitas anak meningkat setiap tahunnya. Menurut *Institute for Criminal Justice Reformation* (dikutip dari Zuraya melalui media Republika, 2017) pada bulan Juni 2017 terdapat sekitar 910 tahanan anak terinci 895 tahanan laki-laki dan 15 lainnya adalah perempuan. Data tersebut menunjukkan peningkatan dari tahun 2016 tercatat terdapat 697 tahanan anak dan meningkat pada akhir tahun 2016 menjadi 907 tahanan. Direktorat Jenderal Perasyarakatan, Kementrian Hukum dan HAM (2019) menyatakan bahwa terdapat 2118 narapidana anak laki-laki dan 36 Narapidana anak perempuan, sehingga total narapidana anak pada tahun 2019 mencapai 2154 orang. Meskipun sempat terjadi penurunan dari tahun 2018 (3048 narapidana) dan pembebasan narapidana anak di tahun 2020 namun masih terdapat kasus baru mencapai 810 narapidana pada tahun 2020. Data tersebut dapat menunjukkan bahwa moral anak di Indonesia menjadi salah satu hal yang harus diperhatikan (Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak, 2019) Permasalahan moral di Indonesia diperkuat setelah Februari 2021 Microsoft (melalui Kurniawan dalam berita CNN Indonesia, 2021), mengungkapkan bahwa berdasarkan penelitian dana yang mereka miliki, Indonesia mendapatkan urutan pertama sebagai negara di Asia yang paling tidak beradaptasi dalam dunia digital. Maka dari itu penulis merasa bahwa moral di Indonesia perlu diperbaiki sejak dini.

Menurut ahli, yaitu Piaget dan Kohlberg (melalui Rapoho, 2019), perkembangan moral berhubungan dengan aspek perkembangan lain terutama kognitif. Sehingga, seharusnya bila seseorang telah mencapai kematangan kecerdasan perkembangan moralnya, seseorang juga akan mengalami kematangan (Mursid melalui Hasanah, 2018, hlm. 98). Salah satu upaya untuk mengoptimalkan perkembangan moral pada anak tersebut yaitu melalui dongeng. Menurut Friedrich

Froebel (melalui Setyowati dalam media Kompas, 2021), bapak pendiri gerakan pendidikan sejak TK, mendongeng merupakan metode yang ideal untuk memperkenalkan pendidikan kepada anak-anak kecil. Di sisi lain, mendongeng secara lisan berguna untuk membantu anak dalam membangun keterampilan literasi. Melalui dongeng, anak diperkenalkan pada moral melalui dunia imajinasi.

Seperti yang dilansir oleh TeachingEnglish (melalui British Council, 2021), berdongeng dapat mengembangkan pemahaman anak terhadap budaya lain dan membentuk sikap positif kepada orang-orang dari berbagai negeri, ras dan agama. Cerita menawarkan wawasan tentang berbagai tradisi dari budaya lain. Dengan demikian maka anak dapat melihat banyak perspektif yang berbeda dan membuka pikiran anak atas kesenjangan budaya yang terjadi pada masyarakat. Sehingga nantinya anak dapat bertumbuh menjadi manusia yang toleran. Dongeng ini dapat dilakukan sebagai pengantar sebelum anak tidur. Hal ini dikarenakan ketika tidur penanaman moral yang diberikan oleh cerita dongeng akan terekam dan terinternalisasi sebanyak 75 % (Anakku, 2008).

Menurut Piaget (dikutip dari Hurlock, 1993, hlm.79-80), perkembangan moral terjadi dalam dua tahapan, yaitu tahap pertama adalah "tahap realisme moral" atau "moralitas oleh pembatasan" dan tahap kedua "tahap moralitas otonomi" atau "moralitas kerjasama atau hubungan timbal balik". Pada tahap pertama, perilaku anak ditentukan oleh ketaatan otomatis terhadap peraturan tanpa penalaran atau penilaian. Mereka menilai orang tua dan orang dewasa memiliki wewenang sebagai maha kuasa dan mengikuti peraturan yang diberikan pada mereka tanpa mempertanyakan kebenarannya. Dalam tahap ini anak menilai tindakannya benar atau salah berdasarkan konsekuensinya dan bukan berdasarkan motivasi dibelakangnya. Mereka sama sekali mengabaikan tujuan tindakannya tersebut.

Dalam tahap kedua, anak menilai perilaku atas dasar tujuan yang mendasarinya. Tahap ini biasanya dimulai pada usia 7-12 tahun. Pada tahap ini anak akan mulai mempertimbangkan keadaan tertentu yang berkaitan dengan suatu pelanggaran moral. Sementara itu menurut Piaget (melalui Gill, 2018), anak usia dini masuk pada fase sensory motor pada usia 0-2 tahun dan fase perkembangan pra operasional 2-7 tahun. Oleh karena itu, anak usia dini sangat mudah meniru dan

menyerap informasi yang didapatkan dari lingkungan sekitarnya. Gunadi (2013, hlm.87-88), menjelaskan bahwa pada anak usia 0-2 tahun pembelajaran lebih banyak berorientasi pada latihan aktivitas motorik dan pemenuhan kebutuhan anak secara proporsional. Pada anak usia antara 2–4 tahun pembelajaran moral lebih diarahkan pada pembentukan rasa kemandirian anak dalam memasuki dan menghadapi lingkungan. Pada anak usia 4 – 6 tahun strategi pembelajaran moral diarahkan pada pembentukan inisiatif anak untuk memecahkan masalah yang berhubungan dengan perilaku baik dan buruk. Maka dari itu usia yang baik dalam melatih moral anak dapat dimulai sejak anak berusia 4-12 tahun.

Seiring dengan perkembangan media informasi dan teknologi, anak-anak tercatat aktif sebagai pengguna dengan intensitas tinggi dalam pemanfaatan media informasi dan teknologi. Berdasarkan data yang dilansir oleh Badan Pusat Statistik (BPS) (2020), sebanyak 29% anak usia dini di Indonesia menggunakan telepon seluler dalam tiga bulan terakhir. Rinciannya, bayi yang berusia kurang dari satu tahun sebesar 3,5%, anak balita 1-4 tahun sebesar 25,9%, dan anak prasekolah 5-6 tahun sebesar 47,7%. Selain itu 12% anak pada usia dini mengakses internet, anak prasekolah 20.1% balita 10,7% dan bayi 0,9%.

Pemikiran orang tua pada era ini juga telah mengalami perkembangan yang jauh dibandingkan dengan orang tua pada zaman dahulu. Kemudahan dalam mendapatkan akses serta perangkat digital membuat orang tua pada saat ini sangat terbantu dalam memenuhi kebutuhan anak. Penggunaan media informasi dan teknologi digital yang tepat dapat membantu anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak. Sehingga pembentukan karakter atau kepribadian anak dapat dilakukan bersamaan dengan media informasi dan teknologi digital.

Oleh karena itu, diperlukan suatu aplikasi sebagai media informasi yang dapat membantu dan mengontrol perkembangan moral dan pribadi anak pada era ini. Aplikasi tersebut juga membutuhkan tampilan yang mendukung untuk menarik perhatian anak sehingga informasi didalamnya dapat diserap dengan lebih mudah. Karena dongeng merupakan salah satu media yang cepat dan menarik bagi anak untuk menyerap informasi maka dalam perancangan ini, penulis berencana untuk merancang *User interface* untuk aplikasi yang berisikan dongeng sebelum tidur.

Rancangan tersebut direncanakan memiliki visualisasi yang sesuai dan menarik untuk anak dan sekaligus memberikan kemudahan bagi orang tua dan anak dalam penggunaannya. Aplikasi yang berbasis gambar, tulisan, dan suara dalam rancangan ini diharapkan dapat mempermudah anak dalam memahami cerita yang ada. Sehingga, dapat meringankan tugas orang tua untuk beberapa saat dan diharapkan dapat membantu dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak bersamaan dengan media informasi dan teknologi digital.

1.1.1 Identifikasi Masalah

Identifikasi pada penelitian ini dilihat pada kemerosotan moral di Indonesia. Setelah terjadi penurunan kriminalitas di awal tahun 2020, Divisi Humas Polri Kombes Adi Saputra (melalui Septiasputri dalam LPP RRI, 2020) mengungkapkan bahwa pada minggu ke-14 tingkat kriminalitas di Indonesia meningkat sebesar 11,80%, dan kembali meningkat pada minggu ke-23 hingga minggu ke 24. Peningkatan tersebut menandakan bahwa belum ada peningkatan moral yang baik di Indonesia sehingga kejahatan masih kerap kali terjadi. Selain itu, KPAI mengungkapkan pada tahun 2014 terdapat 5066 kasus kekerasan yang dilakukan oleh anak-anak karena kurangnya pengetahuan akan nilai moral (Novianti, 2019, hlm. 2).

1.1.2 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam perancangan *User Interface* aplikasi *mobile phone* cerita pengantar tidur anak usia 4-12 tahun “*Bedtime Story*” adalah *prototype user interface* aplikasi dengan minimal 20 page, kartu interaksi sebagai merchandise serta alat promosi aplikasi.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang tampilan visual *User Interface* aplikasi *mobile phone* cerita pengantar tidur anak usia 4-12 tahun “*Bedtime Story*” ?

1.3 Tujuan dan Target Perancangan

1. Untuk merancang tampilan visual *User Interface* aplikasi *mobile phone* cerita pengantar tidur anak usia 4-12 tahun “*Bedtime Story*”
2. Untuk promosi aplikasi *mobile phone* cerita pengantar tidur anak “*Bedtime Story*” untuk usia 4-12 tahun

1.4 Manfaat Perancangan

Adapun manfaat perancangan ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Bagi Universitas

- a. Perancangan tampilan visual *User Interface* aplikasi *mobile phone* cerita pengantar tidur anak usia 4-12 tahun “*Bedtime Story*” merupakan realisasi dari visi Universitas Ma Chung untuk berperan aktif dalam meningkatkan peradaban dunia dengan menghasilkan lulusan yang berwawasan global.
- b. Perancangan tampilan visual *User Interface* aplikasi *mobile phone* cerita pengantar tidur anak usia 4-12 tahun “*Bedtime Story*” merupakan realisasi dari visi Universitas Ma Chung untuk berperan aktif dalam meningkatkan peradaban dunia dengan menghasilkan lulusan yang toleran.
- c. Perancangan tampilan visual *User Interface* aplikasi *mobile phone* cerita pengantar tidur anak usia 4-12 tahun “*Bedtime Story*” merupakan realisasi dari visi Universitas Ma Chung untuk berperan aktif dalam meningkatkan peradaban dunia dengan menghasilkan lulusan yang cinta damai.
- d. Perancangan tampilan visual *User Interface* aplikasi *mobile phone* cerita pengantar tidur anak usia 4-12 tahun “*Bedtime Story*” merupakan realisasi dari visi Universitas Ma Chung untuk berperan aktif dalam meningkatkan peradaban dunia dengan menghasilkan lulusan yang produktif dalam menghasilkan karya cipta dalam mendukung peningkatan martabat manusia global.

1.4.2 Bagi Desainer

- a. Desainer mampu menerapkan ilmu yang telah didapatkan dari perkuliahan.
- b. Desainer dapat secara tidak langsung berkontribusi kepada masyarakat dengan membuat tampilan visual *User Interface* aplikasi *mobile phone* cerita pengantar tidur anak usia 4-12 tahun “*Bedtime Story*” .

1.4.3 Bagi Masyarakat:

- a. *User Interface* aplikasi *mobile phone* cerita pengantar tidur anak usia 4-12 tahun “*Bedtime Story*” menjadi media yang membantu orang tua dalam perkembangan moral anak.
- b. Anak dengan usia 4-12 tahun dapat menggunakan *platform* digital dengan lebih aman dan bermanfaat. *User Interface* aplikasi *mobile phone* cerita pengantar tidur anak usia 4-12 tahun “*Bedtime Story*” dapat meningkatkan kreatifitas serta imajinasi pada anak.

- c. *User Interface* aplikasi *mobile phone* cerita pengantar tidur anak usia 4-12 tahun “*Bedtime Story*” dapat meningkatkan minat baca dengan visualisasi yang menarik perhatian dan tidak membosankan.