

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia merupakan makhluk sosial yang perlu berinteraksi dengan sesamanya. Bentuk interaksi tersebut terjalin dengan adanya bahasa untuk menyampaikan pemikiran yang ada pada manusia. Di Indonesia, banyak sekali ragam bahasa yang digunakan untuk berinteraksi antar individu. Adi Budiwiyanto (2015)¹ menjelaskan bahwa tercatat 707 bahasa yang dituturkan sekitar 221 juta penduduk. Data tersebut menunjukkan betapa beragamnya bahasa daerah yang ada pada Indonesia. Salah satu bahasa daerah yang banyak digunakan oleh masyarakat Indonesia adalah basa Jawa. Lebih dari 150 juta penduduk menggunakan basa Jawa sebagai bahasa sehari-hari dan tinggal di berbagai tempat di Pulau Jawa khususnya Jawa Tengah, Yogyakarta, dan Jawa Timur. basa Jawa khas Jawa Timuran memiliki dialek yang berbeda dengan daerah Jawa Tengah dan Yogyakarta. Namun dibalik perbedaan dialek tersebut terdapat kesamaan bahwa basa Jawa sangat mementingkan adanya unggah – ungguh basa Jawa. Ungguh – ungguh basa Jawa merupakan tata bahasa, tata krama dan sopan santun berbasa Jawa dalam kehidupan sehari-hari. Sabdawara (Dalam Supartinah,2006)² menjelaskan bahwa sopan santun berbasa Jawa berarti mengetahui akan batas – batas sopan santun, mengetahui cara menggunakan adat yang baik dan mempunyai rasa tanggung jawab untuk perbaikan hidup dengan sesama.

basa Jawa sebagai bahasa ibu memiliki peran yang sangat penting dalam pengenalan pendidikan basa Jawa baik formal maupun non-formal. Peran keluarga dan lingkungan sekitar menjadi faktor utama dalam berkembangnya penggunaan basa Jawa yang memiliki dasar unggah-ungguh.

¹ Budiwiyanto, Ari. *Pendokumentasian Bahasa dalam Upaya Revitalisasi Bahasa Daerah yang Terancam Punah di Indonesia*. <http://badanbahasa.kemdikbud.go.id/lamanbahasa/artikel/1823>, diakses pada 23 Januari 2017, 13:52 WIB

² Supartinah. 2006. *Peran Pembelajaran Ungguh Ungguh basa Jawa Dalam Penanaman Nilai Sopan Santun Di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: DIDAKTIKA vol.1, no.1

Keberadaan basa Jawa terus berkembang hingga hari ini, salah satu pengembangan tersebut meliputi bidang pendidikan. Bidang pendidikan basa Jawa merupakan salah satu upaya pemerintah Jawa Timur untuk terus melestarikan budaya basa Jawa sedini mungkin. Namun, menurut kurikulum 2013 tentang mata pelajaran bahasa daerah sebagai Muatan Lokal atau wajib pendidikan basa Jawa hanya bisa dipelajari untuk siswa Sekolah Dasar hingga siswa Sekolah Menengah Atas. Sehingga anak baru bisa mengenal unggah – ungguh basa Jawa yang baik dan benar dimulai sejak Sekolah Dasar. Pengenalan basa Jawa sebagai bahasa ibu dirasa kurang untuk anak usia dini yang seharusnya butuh pengenalan lebih awal terhadap pentingnya unggah – ungguh basa Jawa.

Berdasarkan fenomena yang terjadi beberapa tahun terakhir muncul video-video yang menjadi viral di *social media* memiliki konten kurang baik, konten tersebut adalah video anak-anak yang berbicara basa Jawa namun penggunaan bahasa tersebut cenderung kasar dan tidak pantas untuk dibicarakan oleh anak usia dini. Beberapa video tersebut diunggah di www.youtube.com antara tahun 2014 hingga 2016 dengan *user* yang berbeda-beda. Kesadaran akan pentingnya berbahasa daerah khususnya basa Jawa yang baik dan benar untuk kehidupan sehari-hari terasa kurang dipahami oleh anak usia dini serta peran orang tua yang tidak mencerminkan berbahasa yang baik kepada anaknya menimbulkan hilangnya budaya unggah – ungguh berbahasa Jawa. Faktor lingkungan sekitar juga turut mempengaruhi setiap individu yang berinteraksi menggunakan basa Jawa. Adanya Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dan Taman Kanak-Kanak yang sangat banyak dirasa kurang mengenalkan basa Jawa yang sopan dan baik untuk sehari-hari. Banyaknya PAUD dan TK yang menerapkan siswanya bisa berbahasa asing juga menjadi salah satu faktor anak lebih mengenal budaya bahasa asing daripada bahasanya daerahnya sendiri. Sehingga dikhawatirkan akan hilang generasi-generasi yang menerapkan unggah - ungguh basa Jawa untuk kehidupan yang akan datang.

Hasil keputusan Kongres basa Jawa VI yang dilaksanakan di Jogjakarta pada November 2016 menyarankan bahwa sebaiknya lembaga pendidikan formal

mengadakan pembelajaran basa Jawa yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dan Taman Kanak-Kanak. Pada usia emas tersebut, khususnya anak usia 4-6 tahun perlu adanya pengenalan unggah – ungguh basa Jawa karena pada usia tersebut anak-anak cenderung meniru perilaku sosial yang ada di lingkungannya, salah satunya adalah meniru basa Jawa yang ada pada lingkungan sekitarnya. Orangtua dan pengajar sebaiknya mengenalkan basa Jawa sehari – hari untuk anak usia dini sehingga sejak kecil anak bisa memilah bahasa yang baik dan benar untuk berkomunikasi dengan teman sebaya atau orang yang lebih dewasa dari usianya. Menurut Seno Gumelar, S.Pd³ selaku tentor pelajaran basa Jawa di Rumah Bahasa Surabaya menjelaskan bahwa pengenalan unggah – ungguh basa Jawa sedari dini akan menimbulkan rasa rendah hati terhadap sesama dan pengenalan unggah-ungguh basa Jawa tersebut perlu disesuaikan dengan kapasitas anak usia dini sehingga anak senang ketika belajar basa Jawa. Berdasarkan pendapat tersebut, perlu adanya pengenalan unggah-ungguh yang tepat dan menyenangkan untuk anak usia dini. Sehingga, Menurut pemaparan Ida Inayati, S.Pd AUD, menjelaskan bahwa seluruh proses belajar dan bermain pada anak usia dini harus menggunakan metode permainan sehingga anak cepat menyerap materi yang sedang disampaikan oleh pengajar. Seluruh materi tersebut membutuhkan alat peraga edukatif serta ditunjang dengan alat bermain untuk anak. Sehingga perlu adanya pendekatan belajar basa Jawa sehari – hari melalui pendekatan bermain sambil belajar.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, dibutuhkan sebuah media yang dapat menjembatani pengajar dan orang tua dengan anak sehingga bisa memberi solusi terhadap pengenalan unggah – ungguh basa Jawa. Media permainan dan pembelajaran merupakan salah satu media yang cocok untuk anak usia dini karena pada usia *golden age*, anak-anak lebih mudah menyerap materi yang disampaikan oleh pengajar menggunakan metode bermain dan belajar. Adanya media tersebut diharapkan bisa meningkatkan kecerdasan anak pada bidang kecerdasan linguistik – verbal. Pengajar dan Orang Tua juga wajib membimbing anaknya dalam mengenal bahasa daerah sehingga dalam kesehariannya anak terbiasa menggunakan basa Jawa yang baik untuk sesama atau yang lebih tua dari usianya.

Melalui pendekatan Desain Komunikasi Visual, penulis akan mencari solusi permasalahan dengan menyesuaikan konten – konten yang sesuai dengan anak usia 4-6 tahun. Dengan membuat media interaktif yang menarik serta mudah dicerna oleh anak usia dini maka hal tersebut bisa membantu anak lebih mengenal bahasanya daerahnya sendiri. Terlebih lagi anak mampu untuk memilah mana yang baik untuk dikatakan dan mana yang kurang baik untuk dikatakan. Anak belajar untuk mengenal kehidupan sehari-hari menggunakan basa Jawa sehingga ketika anak menginjak usia Sekolah Dasar dimana pelajaran basa Jawa menjadi pelajaran yang wajib dipelajari, anak tidak lagi bingung dengan unggah-ungguh bahasa yang rumit serta materi yang berubah menjadi lebih kompleks. Pada usia yang terus bertambah diharapkan pada setiap anak sudah tertanamkan budaya berbahasa yang baik dan benar sehingga unggah - ungguh basa Jawa akan terus lestari hingga generasi-generasi yang akan datang.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

1. Keberadaan anak pada lingkungan yang kurang mendukung untuk berbahasa Jawa yang baik akan mempengaruhi perkembangan unggah - ungguh basa Jawa pada anak.
2. Orangtua kurang peduli terhadap pentingnya mengenalkan unggah – ungguh basa Jawa pada anak sedari dini menjadikan anak kurang paham dengan unggah-ungguh basa Jawa untuk berkomunikasi sehari – hari.
3. Anak usia dini belum bisa memilah basa Jawa yang baik atau buruk untuk digunakan dalam berkomunikasi sehari-hari.
4. Lingkungan pendidikan formal perlu mengenalkan basa Jawa sejak dini agar anak terbiasa menggunakan unggah – ungguh basa Jawa yang baik untuk sesama atau orang yang usianya lebih tua.
5. *Card game* merupakan media yang efektif untuk sebuah media permainan dan pembelajaran. Namun belum ada yang memiliki konten pengenalan unggah-ungguh basa Jawa khususnya untuk anak usia dini.

1.2. Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah diatas maka didapatkan rumusan permasalahan, yaitu :
Bagaimana merancang media yang tepat untuk anak usia dini agar dengan mudah memahami dan mengerti tentang pentingnya mengenal unggah - ungguh basa Jawa?

1.3 Ruang Lingkup

Dalam pengerjaan tugas akhir berikut, dapat dijabarkan ruang lingkup penelitian sebagai berikut :

1. Apa :

Perancangan media dengan materi pengenalan unggah – ungguh basa Jawa. Mengenalkan kosa-kata keseharian yang sering digunakan dalam unggah - ungguh basa Jawa sehingga anak terbiasa dengan menggunakan bahasa daerah sedari kecil.

2. Siapa :

Target dari perancangan tugas akhir ini adalah anak - anak usia 4-6 tahun, yang tinggal di Jawa Timur khususnya daerah Surabaya dan sekitarnya. serta sedang berada di jenjang pendidikan Taman Kanak - Kanak atau sederajat.

3. Di mana :

Karya ini akan diujicobakan di Taman Kanak-Kanak yang ada di Surabaya & Sidoarjo sebagai sample dan penelitian lebih lanjut.

4. Kapan :

Pengumpulan data yaitu dimulai sejak Januari - April 2017 sedangkan untuk proses perancangan dimulai sejak Mei - Juni 2017. Setelah melewati bulan Juni maka akan masuk ke tahap produksi dalam pembuatan media permainan dan pembelajaran pengenalan unggah – ungguh Basa Jawa dan akan diujicobakan bulan Juli - Agustus 2017.

5. Kenapa

Karena jika anak usia dini dibiarkan berbicara yang kurang baik dalam basa Jawa maka dikhawatirkan anak tidak mempunyai rasa unggah - ungguh terhadap teman sebaya, orang tua, maupun orang yg lebih muda atau tua dari seusianya. Sehingga perancangan karya ini adalah suatu bentuk upaya untuk mengajak anak - anak untuk terus melestarikan budaya unggah - ungguh basa Jawa.

6. Bagaimana :

Merancang konten yang berkaitan dengan materi pengenalan unggah – ungguh basa Jawa yang menarik dan mudah dipahami oleh anak usia dini. Sehingga pihak yang terkait seperti orang tua dan sekolah juga tidak kesulitan dalam mengenalkan basa Jawa kepada anak.

1.4 Tujuan Perancangan

Merancang sebuah media yang mengenalkan unggah- ungguh basa Jawa pada anak usia dini sehingga sedari kecil anak terbiasa menggunakan basa Jawa yang baik dan sopan. Orang tua dan Pengajar bisa menggunakan media tersebut sebagai media belajar dan bermain dengan anak sehingga proses pengenalan unggah – ungguh basa Jawa tersebut bisa dengan mudah dipahami dan dimengerti oleh anak.

1.5 Manfaat

Manfaat dari perancangan media tersebut adalah, mengenalkan unggah - ungguh basa Jawa kepada anak usia dini sehingga sedari kecil anak terbiasa dengan penggunaan tata bahasa dan adat tata krama kepada sesama teman juga kepada orang yang lebih tua usianya. Media tersebut juga diharapkan bisa memberikan solusi baru dalam dunia pendidikan anak usia dini terhadap materi pengenalan bahasa unggah - ungguh basa Jawa.

1.6 Metode Pengumpulan Data dan Analisis

Dalam pengumpulan data, penulis menggunakan metode penelitian menurut Afrizal (2014)³, adapun beberapa cara untuk mendapatkan data dan metode analisis yang kemudian diolah menjadi karya tugas akhir adalah sebagai berikut :

1. Sumber Data Primer

Observasi

Observasi (pengamatan bebas) dengan mendatangi sebuah sekolah yaitu PAUD Cahaya Tazkia dan TK Santhi Puri pada bulan Januari – Maret 2016. Penulis mencoba mengamati bagaimana cara sekolah tersebut menanamkan budaya berbahasa Jawa yang baik kepada anak didiknya dan bagaimana berkomunikasi dengan anak didiknya. Sehingga penulis dapat mengetahui karya seperti apa yang dapat menjadi solusi dan inovasi dalam pengenalan unggah - ungguh basa Jawa.

Wawancara

Wawancara dengan narasumber terkait untuk mencari informasi yang jelas dan sesuai dengan data yang ada. Wawancara dilakukan kepada narasumber tujuan yang ahli di bidangnya yaitu Ketua Pamong Belajar Madya BP PAUD dan Dikmas Jawa Timur, Pengurus dan Kepala KB PAUD Terpadu Cahaya Tazkia. PAUD Cahaya Tazkia, tentor Rumah Bahasa Surabaya, Co-Founder Shuffle.ID Orang tua, serta target audience.

2. Sumber Data Sekunder

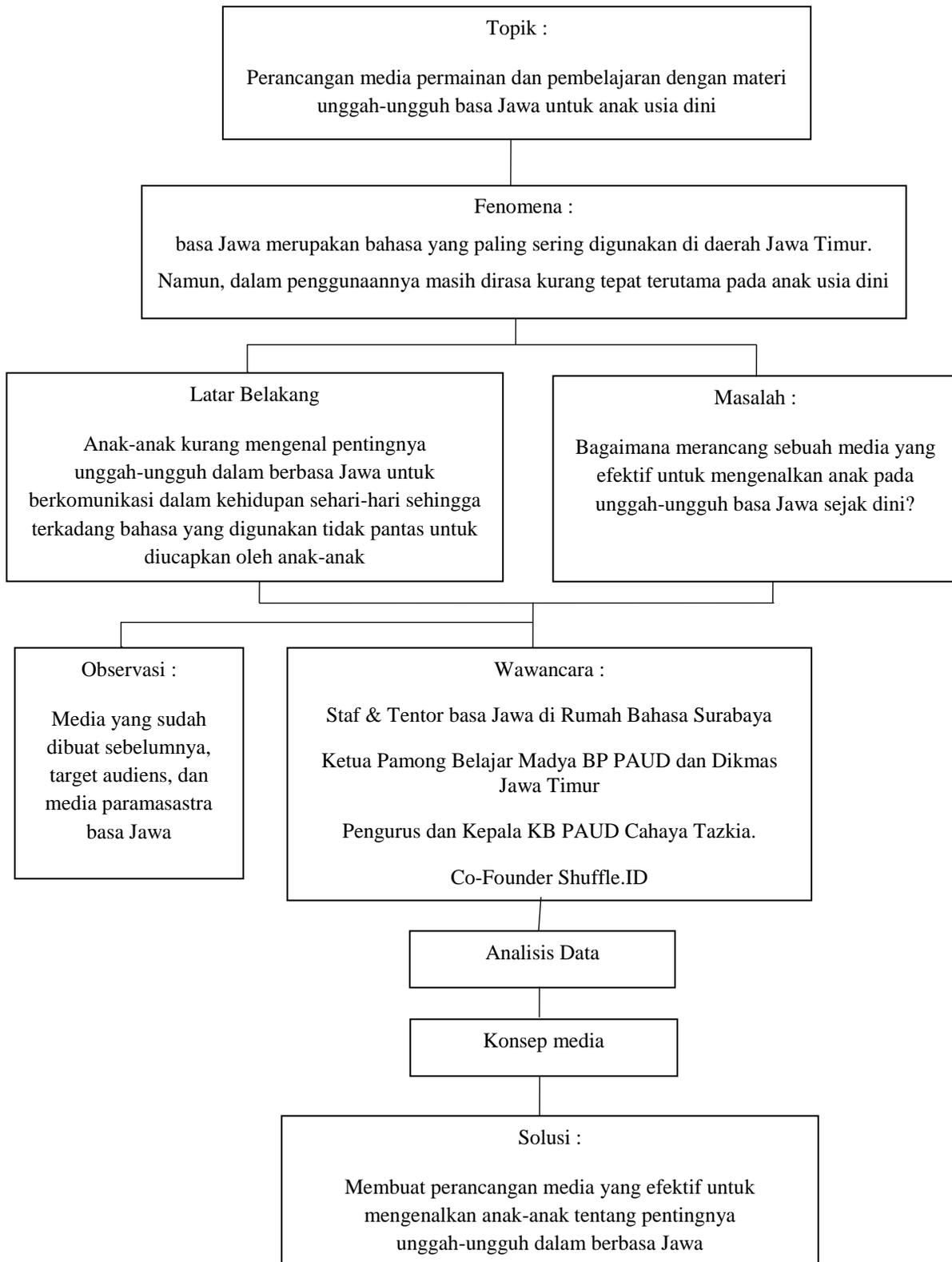
Sumber data sekunder diperoleh dari informasi yang diadaptasi dari studi pustaka dan berbagai referensi lainnya seperti jurnal, website, artikel, internet. Hal tersebut bertujuan untuk menambah informasi penulis dalam mengumpulkan data sesuai dengan topik yang akan diteliti.

³Afrizal, 2014. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada

3. Analisis Data

Menganalisis semua data yang diperoleh dari sumber data primer dan sekunder seperti observasi, wawancara, studi pustaka serta berbagai referensi lainnya. Data keseluruhan yang telah didapat akan dianalisis menggunakan analisis SWOT (*Strenght, Weakness, Opportunity, Threats*). Analisis tersebut dipopulerkan pertama kali oleh Albert S Humprey (1996). Melalui analisis tersebut, penulis akan bisa melihat kekurangan dan kelebihan pada perancangan media permainan dan pembelajaran ini sehingga bisa menemukan inovasi dan perkembangan terbaru terhadap karya yang sudah dirancang.

1.7 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan
(sumber : Vega Noviriesca, 2017)

1.8 Pembabakan

1. Bab I Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang yang menjelaskan gambaran secara umum terkait permasalahan yang terjadi berdasarkan fenomena yang terjadi, dan juga membahas permasalahan yang difokuskan pada identifikasi masalah dan rumusan masalah. Pada bab ini dijelaskan pula ruang lingkup permasalahan sehingga tugas akhir mempunyai batasan dalam proses pengerjaannya. Metode pengumpulan data, analisis, dan kerangka perancangan digunakan untuk acuan pada proses penelitian, serta pembabakan sebagai gambaran singkat setiap bab yang ada pada perancangan tugas akhir.

2. Bab II Dasar Pemikiran

Memaparkan dan menjelaskan teori yang relevan yang dapat digunakan sebagai acuan dan panduan dalam perancangan yang mengacu dari fenomena dan permasalahan yang diambil.

3. Bab III Data dan Analisis Masalah

Menguraikan data-data yang telah didapatkan dari hasil observasi, wawancara, dan kuesioner yang dilakukan. Menjelaskan hasil analisis dari data yang sudah didapatkan dan dengan menggunakan teori yang sudah di paparkan secara jelas pada Bab II terhadap strategi perancangan.

4. Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan

Menjelaskan konsep perancangan yang terdiri dari konsep komunikasi, konsep kreatif, konsep media, konsep konten, dan konsep visual. Serta menampilkan hasil perancangan mulai dari sketsa hingga penerapan visual yang sudah teraplikasi pada media tujuan.

5. Bab V Penutup

Menjelaskan saran dan masukan pada waktu sidang