

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Teknologi yang semakin maju seiring berkembangnya zaman membuat generasi muda mulai meninggalkan nilai-nilai budaya dalam negeri, dengan lahirnya *smartphone* yang tentu saja semakin canggih dari tahun ke tahun perlahan membuat nilai-nilai yang ditanam pada anak akan mulai lenyap mengikuti arus teknologi tersebut. Orang tua berperan penting dalam mengembangkan dan mengenalkan budaya nusantara pada anaknya di era digital ini. Permainan tradisional Indonesia banyak yang ditinggalkan, anak generasi muda sudah jarang untuk memainkannya dan beralih pada gadget. Banyak dijumpai anak-anak sudah memiliki gadget sejak usia yang sangat muda. Banyak anak-anak berpendapat dan juga terlihat dari bahwa gadget adalah dunianya dan berpikir bahwa jika tidak ada gadget, mereka tidak bisa melakukan kegiatan sehari-hari tanpa gadget tersebut. Hal ini yang membuat mereka tidak pernah bahkan jarang berpikir atau tertarik mengenai tentang budaya tradisional nusantara (Abriyanti, 2019).

Sekarang banyak diketahui bahwa generasi muda itu kurang mencintai budayanya sendiri dan lebih menyukai budaya dan juga produk luar negeri. Banyak faktor yang bisa didapatkan yaitu generasi muda dalam negeri tidak peduli dengan budaya-budaya dan produk dalam negeri dan juga kurangnya informasi yang tersebar tentang indahnyanya negara Indonesia ini. Saat ini banyak kita temukan kurang cintanya generasi muda terhadap budaya sendiri. Orang tua memiliki peran atas timbulnya permasalahan ini, dan harus lebih sering lagi untuk mengenalkan budaya-budaya dalam negeri terhadap anaknya (Harususilo, 2018). Jika dibandingkan dengan media digital, media cetak juga tidak kalah baiknya. Kalau disimpan dengan baik media cetak akan bisa dibaca berkali-kali, selain itu media cetak juga dapat dikoleksi dan dapat membuat seseorang mampu berpikir spesifik tentang isi kalimat yang ada di media cetak tersebut karena bisa hal-hal yang bersifat kompleks didalamnya dijelaskan secara baik (Suyasa & Sedana, 2020).

Institute for Social and Economic Research telah melakukan survei bahwa dimana di dalam keluarga ada ayah dan ibu yang sibuk bekerja apalagi dari dini hari hingga malam

hari bisa memberikan dampak seperti anak tumbuh dan tinggal bersama single parent. Survei tersebut mendapat angka 20% anak dengan usia 5-10 tahun mengalami kemampuan akademik yang menurun di sekolah karena anak dari ibu tersebut sibuk bekerja sehingga prestasinya semakin menurun dan cenderung buruk jika dibandingkan dengan anak yang ibunya tinggal dirumah dan memberikan waktunya untuk membantu anaknya belajar. Penelitian tersebut juga mengungkapkan ialah jumlah waktu yang dihabiskan untuk mendidik anak tidaklah lebih penting, yang terpenting adalah kualitas. Maka dari itu, sangat diperlukan membimbing dan mendukung anak-anak daripada sibuk bekerja. Membimbing soal pendidikannya di sekolah, bermain bersama anak tercinta, juga memandu tentang kebiasaan yang harus ditanam oleh anak. (Asri, 2015).

## **1.2 Permasalahan**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

1. Semakin berkembangnya zaman, semakin canggih juga teknologi. Banyak generasi muda yang sudah memiliki gadget sejak dini, yang membuat lunturnya budaya dalam negeri di generasi muda.
2. Orang tua yang jarang atau bahkan tidak pernah membimbing, mengajari, dan mengenalkan anaknya terhadap budaya dalam negeri.
3. Ketidaktahuan atau ketidakpedulian generasi muda terhadap budaya dalam negeri.

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana caranya agar orang tua tertarik untuk mengenalkan budaya dalam negeri (Indonesia) kepada anaknya?
2. Bagaimana membuat media edukasi anak umur 3-6 tahun yang tepat bertemakan budaya Indonesia terutama di daerahnya sendiri?

## **1.3 Ruang Lingkup**

Fokus utama yang ditentukan penulis dalam ruang lingkup proposal ini adalah sebagai berikut:

1. Apa (*What*)

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengedukasi orang tua tentang bagaimana cara mengajarkan budaya dalam negeri kepada anaknya melalui

media cetak, sekaligus memperkenalkan budaya dalam negeri pada anak-anak.

2. Siapa (*Who*)

Primer: Orang tua yang mempunyai anak dari umur 3-6 tahun dan anak yang berusia 3-6 tahun.

Sekunder: Pria atau wanita yang sering berinteraksi dengan anak 3-6 tahun.

3. Kapan (*When*)

Penelitian ini dimulai dari bulan Maret tahun 2022.

4. Di mana (*Where*)

Proses penelitian ini akan dilakukan di kota Bandung.

5. Mengapa (*Why*)

Upaya mencegah hilangnya pengetahuan budaya dalam negeri pada anak-anak. Sekaligus memperkenalkan tentang budaya dalam negeri melalui orang tua atau orang terdekatnya.

6. Bagaimana (*How*)

Perancangan dan pembuatan media edukasi anak umur 3-6 tahun dibuat semenarik mungkin dengan topik kebudayaan dalam negeri.

### **1.5 Tujuan Penelitian**

1. Mengedukasi orang tua untuk sering berkomunikasi dengan cara membimbing, mengajari, dan mengenalkan budaya dalam negeri khususnya daerahnya sendiri pada anaknya.
2. Membuat media edukasi anak umur 3-6 tahun bertemakan budaya dalam negeri di daerah.

### **1.6 Cara Pengumpulan Data**

1. Wawancara

Wawancara yakni percakapan yang memiliki tujuan untuk penggalian pemikiran, pengalaman pribadi, konsep, pandangan atau pendirian dari seorang narasumber. Bisa juga untuk memperoleh informasi narasumber tentang kejadian yang tidak atau belum dapat diamati oleh diri sendiri secara langsung oleh peneliti dan peristiwa atau kejadian yang sudah terjadi di masa lampau (Soewardikoen, 2021).

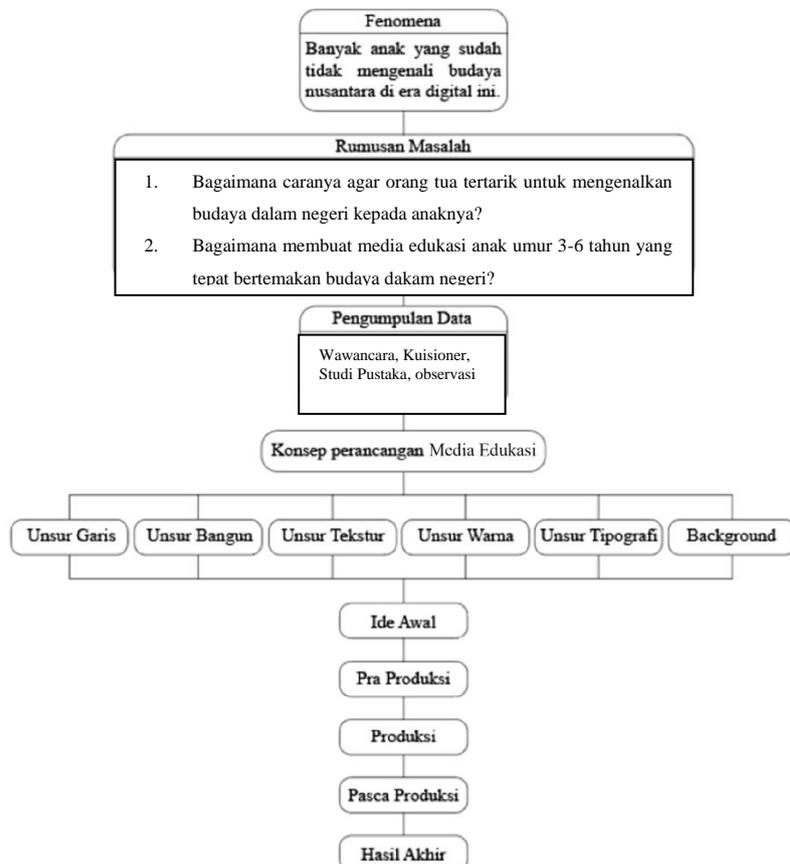
2. Kuisisioner

Kuisisioner adalah cara untuk memperoleh sebuah data dalam waktu yang relatif singkat karena bisa sekaligus banyak audience bisa diminta untuk mengisi pilihan jawaban secara tertulis yang sudah disediakan (Soewardikoen, 2021). Dengan pengumpulan data jenis ini, penulis memanfaatkan banyak *audience* dari kalangan tertentu yang sesuai dengan ruang lingkup untuk mendapatkan data tertulis secara akurat.

### 3. Studi Pustaka

Dalam perancangan media edukasi anak ini penulis menggunakan beberapa buku untuk dijadikan patokan materi, diantaranya adalah Pengantar Sejarah dan Konsep Estetika oleh Lingga Agung, Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual yang dibuat Didit Widiatmoko Soewardikoen, dan Tipografi dalam Desain Grafis dengan penulis Danton Sihombing.

## 1.7 Kerangka Penelitian



Tabel 1. Kerangka Penelitian Alternatif I

## **1.8 Pembabakan**

### **BAB 1. PENDAHULUAN**

Berisi tentang gambaran umum tentang topik bahasan yang akan dikerjakan dalam penelitian. Isinya antara lain:

1. Latar Belakang
2. Permasalahan
3. Ruang Lingkup
4. Tujuan Penelitian
5. Cara Pengumpulan Data
6. Kerangka Penelitian
7. Pembabakan

### **BAB 2. LANDASAN TEORI**

Berisi pembahasan tentang teori, model, konsep, serta pustaka ilmiah ataupun analisis yang berkaitan dengan topik rumusan masalah yang sedang dibahas. Sumber pustaka yang dipilih harus relevan dengan topik yang dibahas, juga menyertakan identitas pustaka pada Daftar Pustaka.

### **BAB 3. DATA DAN ANALISIS MASALAH**

Membahas bagaimana penelitian akan dilakukan secara rinci dan sistematis untuk dapat menyelesaikan permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya. Penjelasan dari bab ini mencakup:

1. Wawancara
2. Kuisioner
3. Analisis Konten Visual
4. Analisis Visual
5. Analisis Matriks Perbandingan
6. Analisis SWOT

#### **BAB 4. KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN**

Membahas tentang konsep-konsep yang ingin disampaikan dari hasil akhir perancangan dan juga visualisasi tahap akhir perancangan

#### **BAB 5. PENUTUP**

Pada BAB 5 ini berisikan kesimpulan dan saran keseluruhan laporan akhir dari penulis.