

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Tata krama adalah suatu aturan dari tindakan yang kita lakukan, tata krama berasal dari Bahasa Jawa, tata berarti aturan dan krama yang berarti baik, jadi tata krama adalah aturan yang baik yang dilakukan manusia sesuai daerah atau lingkungan sekitarnya. Tentu saja tiap daerah memiliki tatakrama yang berbeda-beda, tata krama di Jawa belum tentu sama dengan tata krama di Sumatera, tata krama di Sumatera belum tentu sama dengan Sulawesi, bahkan tata krama di pulau Jawa di setiap daerah berbeda, namun ada tata krama yang di setiap daerah sama, contohnya tata krama berbicara kepada orang tua harus sopan, tidak menggunakan nada tinggi, menggunakan kata-kata yang baik, dengan adanya tata krama kehidupan bermasyarakat akan lebih tentram dan rukun karena setiap orang akan saling menghargai satu sama lain. Tatakrama wajib kita terapkan dalam kehidupan kita, entah itu di rumah, sekolah, atau tempat yang baru kita kenal. Tatakrama juga harus kita lakukan setiap saat entah itu saat senang, bahagia, marah, kecewa dan sedih, sehingga tatakrama tersebut secara tidak langsung akan menjadikan hubungan kita dan orang lain menjadi harmonis, rukun dan damai. (Magpal, 2019)

Perilaku remaja saat ini sudah menyimpang jauh dari tatakrama yang ada di Indonesia. Kebanyakan remaja sudah melupakan budaya tata krama asli daerah mereka, bahkan lupa budaya tata krama negaranya. Sebagai contohnya banyak dari anak-anak saat ini bertindak semaunya, baik ke temannya maupun ke yang lebih tua, mengkonsumsi narkoba, merokok, bahkan melakukan seks bebas (Nugraha, 2013). Kondisi ini disebabkan para remaja sejak dini tidak paham dengan tata krama yang baik, bahkan sebagian anak-anak saat ini sudah tidak menerapkan tata krama yang baik entah itu kepada orang tua atau kepada orang lain, contohnya mereka mengikuti budaya-budaya dari luar negeri yang tidak ada nilai tatakramanya, kurang sopan terhadap orang lain, tidak peduli orang lain dan lingkungan sekitarnya bahkan sampai mengganggu orang lain yang berada di dekatnya, hal-hal seperti ini yang di temukan oleh penulis saat melakukan pengamatan langsung di sekitar rumahnya. Budaya-budaya dari luar negeri yang mereka lihat secara tidak

langsung mereka akan mempraktekannya, ini yang membuat mereka memiliki sifat egois, membully orang lain, tidak sopan dengan orang tua. Akibatnya perilaku anak-anak menjadi buruk, padahal merekalah generasi penerus yang membangun bangsa kearah yang lebih baik, jadi kita harus memberikan pendidikan yang baik kepada remaja-remaja bangsa Indonesia agar tidak menyimpang dari tatakrama dan sikap yang baik di Indonesia (Albert Agung Prayogo, 2016)

Perilaku-perilaku yang kurang baik tersebut bisa kita cegah dengan mengajarkan tatakrama yang baik, sopan santun terhadap orang lain, peka terhadap keadaan sekitar, membantu orang lain, toleransi terhadap orang lain, saling menghargai, dan yang lainnya. Prilaku baik tersebut tentunya akan susah jika kita mengajarkannya kepada anak remaja, karena remaja sudah memiliki sifat-sifatnya sendiri, memiliki jalan pikiran sendiri yang membuat mereka susah di ajarkan hal-hal sepele seperti sopan santun terhadap orang lain, dan mereka sering menganggap remeh omongan orang lain. Tatakrama dan sopan santun ini akan lebih mudah di ajarkan kepada anak ketika mereka masih kecil, hal ini dikarenakan saat masih kecil mereka cenderung akan memperhatikan dan menirukan apa yang mereka lihat, tentunya orang tua harus aktif untuk mengamati tumbuh kembang anak dan mulai menanamkan tatakrama dan sopan santun secara perlahan dan terus menerus agar si anak dapat meniru dan mempraktikkan apa yang ia lihat dan melakukannya terus menerus sehingga menjadi pribadi yang baik, memiliki tatakrama dan sopan santun terhadap orang lain, menghagai orang lain, bisa membedakan mana yang baik dan mana yang buruk. Tatakrama merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam pembentukan prilaku anak. Anak akan menjadi baik, menghormati siapapun, serta dapat menciptakan suasana yang damai di lingkungan sekitar dan disenangi orang lain jika kita sudah mengajarkan tatakrama kepada anak sejak kecil (Magpal, 2019). Dalam pengajaran tata krama tidak akan bisa dalam semalam, orang tua harus mengajarkannya secara perlahan-lahan serta dilakukan terus menerus (Sheryl dalam dian, 2017)

Usia yang tepat untuk mengajarkan tata krama ini adalah usia 4 sampai 6 tahun karena pada usia tersebut anak dalam tahap *golden age*, yaitu usia dimana perkembangan anak sangat pesat. Anak pada usia ini akan lebih banyak beraktifitas, suka bertanya, mulai memperhatikan sekitar dan menirukan apapun yang ia lihat

entah itu baik ataupun tidak baik, masa-masa ini orang tua harus lebih aktif untuk memperhatikan perilaku anak karena bisa saja anak-anak melakukan kegiatan atau perilaku buruk yang ia lihat. Menurut Psikolog Anak, Desni Yuniarni, masa "*golden age*" otak anak berkembang sangat cepat sehingga informasi apapun akan diserap, tanpa melihat baik atau buruk, sehingga sangat penting sebagai orangtua harus menunjukkan sikap serta perilaku yang baik karena anak suka meniru apa yang dilakukan orang-orang terdekatnya. Orang tua harus pintar untuk membangun karakteristik anak saat *golden age*, mulai mengajarkan sopan santun, menegur jika berbuat salah, mengajarkan saling menghargai dan lainnya, tidak hanya mengajarkan orang tua juga harus bisa menjadi contoh yang baik untuk anak karena si anak akan memperhatikan segala kegiatan yang orang tuanya lakukan dan memperaktekannya, oleh sebab itu orang tua wajib melakukan kegiatan-kegiatan yang baik, sopan, saling menghargai, tidak mudah marah, serta kegiatan dan sifat-sifat baik lainnya, hal ini akan membuat segala kelakuan dan sifat orang tua akan perlahan tertanam dalam pribadi si anak sampai besar nanti. Ada banyak cara untuk mengajarkan sesuatu kepada anak, contohnya dengan cara bermain, menonton video, praktik secara langsung, belajar dengan membaca, belajar sambil bernyanyi, dan sebagainya, tentu saja setiap anak memiliki perbedaan minat mereka saat belajar pada usianya, namun kebanyakan dari anak lebih suka melakukan sesuatu kegiatan yang asik dan menyenangkan seperti bermain dan menyanyi.

Anak-anak akan mudah mengingat suatu hal jika ia mendapatkannya dalam keadaan senang, karena salah satu sifat dari anak usia *golden* adalah eksplorasi, eksplorasi yaitu si anak akan menjadi antusias untuk mempelajari hal baru dengan rasa rasa yang menyenangkan, maka dalam Pendidikan Anak Usia Dini seorang pendidik sebaiknya menggunakan tiga pendekatan Yaitu, *Learning by Playing*, *Learning by Doing*, dan *Learning by Stimulating* (Adeed P., 2018). Kebanyakan orang tua terutama ibu-ibu yang memiliki pekerjaan kurang maksimal dalam mengajarkan tata krama dan sopan santun kepada anak. Hal ini selaras dengan perkembangan zaman, pemikiran orang tua saat ini telah mengalami perbedaan yang jauh dari pemikiran orang tua zaman terdahulu, di era globalisasi ini kebanyakan orang tua lebih memberikan sebuah tablet atau gadget untuk anaknya bermain karena dalam gadget atau tablet terdapat segala macam permainan.

Keadaan seperti ini membuat anak semakin termanjakan oleh kecanggihan dari gadget tersebut, dengan demikian sifat anak menjadi kurang baik, kemampuan bersosialisasinya berkurang, aktivitas fisik anak menjadi lebih sedikit, tentunya hal ini akan menjadi resiko untuk pembentukan karakter kepribadian anak saat besar nanti (Nugraha, 2013). Ada cara mudah mengajarkan tata krama dan sopan santun tersebut kepada anak yaitu dengan cara memberikan suatu tontonan yang menarik serta mengedukasi yaitu animasi edukasi tentang tata krama dan sopan santun.

Animasi merupakan sekumpulan gambar yang diolah sehingga gambar tersebut bergerak seperti benda hidup, animasi merupakan gabungan dari berbagai media yang di variasikan dengan efek, filter, gerakan transisi, suara-suara yang selaras dengan gerakan pada animasi. Animasi dibagi menjadi 2 yaitu animasi 2 dimensi dan animasi 3 dimensi, saat ini animasi banyak dimanfaatkan untuk berbagai kebutuhan mulai dari santai sampai serius, mulai dari fungsi utama hingga hiasan, contohnya sebagai media hiburan, media presentasi, media iklan atau promosi dan media pendidikan. Animasi memiliki kemampuan menjelaskan sesuatu yang kompleks atau rumit menjadi mudah atau sederhana. (Suheri, 2006). Pada usia *golden age* anak-anak akan menghafal gambar-gambar dari kebiasaan-kebiasaan yang ia lakukan setiap hari, kebiasaan yang anak lakukan ini nantinya membentuk karakter yang sesuai dengan apa yang ia pelajari lewat penglihatan dan pendengarannya. Animasi merupakan salah satu media yang tepat untuk mengajarkan tata krama dan sopan santun karena animasi menyajikan pesan secara audiovisual dan gerak, hal ini menyebabkan si anak tidak merasa bosan ketika mempelajari tata krama dan sopan santun melalui animasi. (Rasputin dukun, 2015). Animasi juga membuat pembelajaran interaktif menjadi lebih menarik untuk anak usia 4-6 tahun sebagai media pembelajaran dibandingkan menggunakan papan tulis, buku, atau penjelasan lisan saja, karena pembelajaran yang di tampilkan memenuhi unsur-unsur animasi, gambar, teks, dan suara. Animasi dapat membuat anak termotivasi untuk belajar dan lebih memahami pembelajaran (Amrulloh, 2016).

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dengan paparan di atas. Masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini adalah:

1. Tata krama anak-anak usia 4-6 tahun kepada orang lain di lingkungan sekitarnya sudah mulai menyimpang dan terkikis, karena adanya pengaruh atau faktor dari luar, seperti mengikuti budaya-budaya dari luar negeri yang tidak ada nilai tata kramanya. Hal seperti ini yang ditemukan oleh penulis saat melakukan *observasi* lapangan. (Sumber : Nugraha, 2013).
2. Adanya kebutuhan pembentukan pondasi perilaku yang baik pada usia anak-anak yang akan menjadi bekal di jenjang usia yang lebih tinggi (selepas usia anak-anak), salah satunya melalui penyampaian edukasi tata krama pada usia 4-6 tahun. (Sumber : Nugraha, 2013)
3. Tata krama lebih mudah diajarkan kepada anak-anak pada tahap *golden age* (usia 4-6 tahun) hal ini benarkan oleh narasumber ibu-ibu yang diwawancarai oleh penulis, di mana pada usia ini diperlukan model edukasi tata krama yang tepat dan menarik, salah satunya melalui media animasi. (Sumber : Amrulloh, 2016)
4. Orang tua wajib memberikan edukasi tata krama dan perilaku yang baik kepada anak-anak sejak dini, yang mana edukasi tata krama dan perilaku baik tersebut akan menjadi contoh kepada anak-anak dan selanjutnya dapat diterapkan oleh anak-anak dalam kehidupan sehari-hari. Ada banyak cara untuk memberikan edukasi tatakrama dan perilaku yang baik kepada anak, salah satunya melalui media animasi yang dapat ditonton oleh anak-anak sebagai media edukasi. (Sumber : Rasputin dukun, 2015)

## 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana merancang animasi edukasi tatakrama untuk anak-anak usia 4-6 tahun yang menarik dan persuasif?”

#### **1.4 Batasan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang, identifikasi masalah dan rumusan masalah diatas, batasan masalah yang dibahas dalam tugas akhir ini yaitu:

1. Perancangan animasi ini difokuskan mengajarkan tata krama dasar untuk anak-anak usia 4-6 tahun
2. Perancangan animasi tata krama ini ditujukan untuk anak-anak 4-6 tahun
3. Perancangan animasi tatakrama ini mengajarkan tatakrama di lingkungan tempat tinggal

#### **1.5 Tujuan Perancangan**

Tujuan atas dasar perumusan masalah diatas, maka tujuan perancangan ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang animasi tatakrama untuk mengajarkan anak-anak tentang tatakrama dasar.
2. Membantu orang tua mengajarkan tatakrama untuk anaknya

#### **1.6 Manfaat Perancangan**

Manfaat dari perancangan :

1. Anak-anak dapat bertata krama dengan baik sejak dini
2. Orang tua lebih mudah mengajarkan tatakrama untuk anaknya.