

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia sejak zaman leluhur sudah dikenal dengan budaya sopan santun dalam berbicara dan beretika. Pada setiap agama yang hadir, setiap umatnya dianjurkan untuk saling menghormati sesama. Tata krama merupakan salah satu budaya masyarakat Indonesia sejak lama. Sikap ramah dan sopan santun merupakan unsur penting dalam kehidupan sehari-hari. Norma atau etika sudah seharusnya menjadi sifat dan sikap yang sering dijumpai di masyarakat, yaitu norma kesopanan.

Diperlukan upaya menjaga kelestarian budaya di Indonesia agar tidak tergerus oleh waktu. Pelestarian budaya harus dilakukan secara berkelanjutan dan terus-menerus, mengarah pada tindakan yang teratur dan sistematis untuk mencapai tujuan yang menjamin kelangsungan dan kekekalan budaya tersebut. (Widjaja, 2019).

Penting bagi anak-anak untuk diperkenalkan dengan rasa cinta pada tanah air, yang sering disebut nasionalisme, sejak dini. Hal tersebut yang akan membantu mereka ini menjadi seseorang yang menghargai bangsa dan negaranya sendiri. (Dr. Zubaedi, 2017).

Noor Faaizah dalam sebuah artikel detikEdu yang berjudul “25 Contoh Norma Kesopanan dalam Kehidupan Sehari-hari” pada tanggal 28 Agustus 2023 menulis, Prinsip kesopanan mengajarkan seseorang untuk berperilaku dengan hormat terhadap orang lain di masyarakat (Faaizah, 2023). Etika adalah prinsip moral yang menentukan bagaimana manusia berinteraksi. Hayuning Ratri Hapsari pada website yoursay.suara.com pada artikel berjudul “7 Etika Dasar yang wajib Diajarkan Pada anak, Menunjukkan Rasa Hormat” pada tanggal 30 Mei 2023 mengatakan Pendidikan moral harus ditanamkan sedari kecil supaya terjadinya pembiasaan sampai dewasa (Hapsari, 2023). Etika sopan santun dalam berperilaku

dalam berbagai kegiatan sudah seharusnya diajarkan sejak usia sedini mungkin. Dr. Merry Pane dalam artikel Alodokter.com pada tanggal 11 Februari 2023 mengatakan bahwa orangtua itu memiliki peran yang sangat penting untuk memberikan pengajaran tentang etika dasar. Beberapa etika sopan santun yang dapat mulai diajarkan kepada anak-anak, yaitu etika dasar (kata ‘tolong’, ‘terima kasih’, dan ‘maaf’), konsep berbagi, etika ketika bertamu, dan etika di meja makan (Pane, 2023).

Tata krama, juga dikenal sebagai sopan santun, adalah sistem norma yang berkembang. Orang-orang menggunakan sistem ini dalam interaksi satu sama lain untuk membangun keakraban, pemahaman, dan penghormatan satu sama lain sesuai dengan norma adat yang telah ditetapkan (Islam & Sultan Nazmi Chairul Islam, 2021). Di Indonesia, tata krama berlaku dengan beragam bentuknya. Terutama dalam hal etika, terdapat wilayah-wilayah yang menjunjung tinggi etika berdasarkan adat istiadat asli setempat. Ada juga daerah yang mengikuti pedoman etika yang dipengaruhi oleh agama yang dominan di sana. Selain itu, terdapat pula daerah di mana keduanya, yaitu etika berdasarkan adat istiadat dan etika agama, saling berbaur menjadi satu, seringkali disebut sebagai akulturasi (Simamora, 1987)

Pengajaran etika anak usia dini pada meja makan sangatlah penting. Ajeng Raviando pada website cantik.tempo.co pada artikel berjudul “Manfaat Ajari Anak Etika Makan Sejak Dini” pada tanggal 23 Mei 2016 mengatakan bahwa lebih baik jika anak diperkenalkan dengan etika makan sejak dini. Idealnya memang saat anak sudah memasuki usia dasar. Namun, saat anak menginjak usia balita, tak ada salahnya mulai dikenalkan hal yang simple. "Anak juga belajar sopan santun saat makan, sehingga kelak anak lebih mudah berinteraksi dengan orang lain," tuturnya (Andriani, 2016).

Sifat eksploratif anak yang cenderung menunjukkan ketertarikan pada hal-hal baru memiliki dampak pada kebiasaan makan anak. Fenomena ini menyebabkan anak terkadang menunjukkan sikap pilih-pilih, contohnya, anak balita mungkin lebih suka mengonsumsi makanan ringan dan kemudian enggan makan pada jam

makan utama. Selain itu, masalah perilaku atau pola makan ini dapat berkembang menjadi masalah makan jika tidak ditangani segera. Anak-anak seringkali sulit atau rewel saat orang tua mencoba memberinya makan (Hartanto, 2021).

Mengembangkan potensi anak secara menyeluruh merupakan usaha besar yang dilakukan oleh orangtua untuk membentuk potensi pada anak. Pola pengasuhan orangtua merupakan langkah terbaik yang dapat diambil untuk memberikan pendidikan kepada anak. Pola pengasuhan juga dapat dijelaskan sebagai cara merawat dan metode disiplin orangtua saat berinteraksi dengan anak. Tujuannya adalah membentuk karakter dan kepribadian anak, serta menyampaikan nilai-nilai yang akan membantu anak beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya (Nida & Hartanto, 2021)

Sebuah metode yang dapat terus ditingkatkan dalam mengembangkan pengajaran kepada anak adalah buku interaktif. Buku menciptakan suatu proses perkembangan dengan menggabungkan teks dan gambar dalam bentuk visualisasi. Berbagai manfaat positif bagi anak dapat ditemukan melalui buku cerita bergambar. Pemahaman anak-anak terhadap lingkungan dapat meningkat melalui buku cerita bergambar, karena berpengaruh pada aspek kehidupan (Hsiao, 2015)

Buku interaktif yang membahas tata krama di meja makan untuk anak usia 3-5 tahun ini dapat menjadi solusi inovatif untuk mengajarkan nilai-nilai sosial dan perilaku yang baik sejak dini. Elemen interaktif menjadi penting pada perancangan buku ini karena memberikan anak-anak pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik. Melalui permainan interaktif, dan pertanyaan yang melibatkan pembaca, buku tersebut dapat meningkatkan minat anak-anak dalam memahami konsep tata krama dengan cara yang lebih menyenangkan. Dengan menyertakan elemen visual yang menarik dan cerita yang relevan, buku interaktif ini dapat menjadi sarana yang efektif untuk membangun pemahaman mereka terhadap norma-norma sosial dan tata krama yang positif.

1.2 Identifikasi Masalah

Penulis menemukan beberapa permasalahan yang perlu dipecahkan berdasarkan uraian latar belakang, yaitu:

1. Pentingnya pengenalan etika makan berdasarkan budaya sunda untuk anak 3-5 tahun di Tangerang Selatan.
2. Dibutuhkannya media belajar yang mengenalkan etika makan berdasarkan budaya sunda

1.3 Rumusan Masalah

Penulis merumuskan dua rumusan masalah sebagai dasar penyelesaian masalah, yaitu:

1. Bagaimana cara yang efektif untuk menyampaikan etika makan berdasarkan budaya sunda untuk anak 3-5 tahun?
2. Media apa yang dapat memuat konten etika makan budaya sunda dengan menarik dan efektif?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian dari latar belakang dan penjelasan permasalahan, penulis memiliki tujuan dalam menulis tugas akhir yaitu:

1. Merancang media interaktif mengenai etika makan suku sunda sebagai media pengembangan tata krama anak usia tiga sampai lima tahun.
2. Membuat buku interaktif dengan ilustrasi yang menarik untuk menyampaikan etika makan suku sunda untuk anak tiga sampai lima tahun.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian dari perancangan buku interaktif "Makan Yuk!" dalam Budaya Sunda untuk Anak 3-5 tahun adalah:

1. Bagi Masyarakat

Penelitian ini memberikan manfaat berupa peningkatan kesadaran masyarakat terhadap etika makan pada anak usia 3-5 tahun melalui buku interaktif, membangun kebiasaan positif bagi anak usia dini.

2. Bagi Peneliti

Penelitian ini berkontribusi pada literatur ilmiah dalam bidang pendidikan anak usia dini dan desain buku interaktif, dengan fokus pada pengembangan model desain yang efektif serta pemahaman lebih mendalam tentang karakteristik anak usia 3-5 tahun dalam konteks etika makan.

3. Bagi Institusi

Institusi pendidikan dapat memanfaatkan hasil penelitian ini untuk mengembangkan materi pembelajaran yang menarik, meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini, dan meraih peningkatan reputasi sebagai lembaga yang peduli terhadap perkembangan anak melalui inovasi pendidikan.

1.6 Sistematika Penulisan

Struktur bab pada laporan Tugas Akhir ini diatur dengan tujuan untuk mempermudah pencarian informasi yang diperlukan dan memberikan gambaran yang sistematis tentang penyelesaian pekerjaan. Penyajian laporan Tugas Akhir ini mengikuti susunan penulisan sebagai berikut:

a. Bagian Awal dalam Laporan Tugas Akhir

Bagian awal laporan Tugas Akhir ini mencakup pengantar dan penyusunan struktur laporan serta dokumen resmi terkait Tugas Akhir, termasuk halaman judul Tugas Akhir, lembar pengesahan tugas akhir, persetujuan dosen pembimbing, dan surat pernyataan tentang keaslian Tugas Akhir, persetujuan untuk publikasi dan penyerahan hak cipta, kata pengantar, abstrak, daftar isi, gambar, tabel, dan lampiran yang disiapkan secara menyeluruh selama proses penulisan laporan Tugas Akhir.

b. Bagian Isi dalam Laporan Tugas Akhir

BAB I PENDAHULUAN

Bagian pendahuluan bertujuan untuk memberikan konteks dan gambaran ringkas mengenai tujuan dari perancangan buku Makan

Bersama Si Kecil: Petualangan bersama si kecil di Bumi Sunda. Bagian ini meliputi penjelasan tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan keuntungan penelitian, dan prosedur penulisan yang akan diikuti

BAB II TINJAUAN UMUM

Bagian tinjauan umum bertujuan untuk membahas konsep-konsep untuk mendapatkan konsep perancangan dalam buku interaktif mengenai "Etika Anak di Meja Makan Budaya Sunda" untuk anak usia 3-5 tahun. Pada bagian ini mencakup tinjauan pustaka, tinjauan teori dan juga kerangka berpikir.

BAB III METODOLOGI DESAIN

Bagian metodologi desain ini membahas mengenai pendekatan yang digunakan untuk perancangan system yang menjadi focus penelitian dan membahas konsep-konsep dalam perancangan buku interaktif untuk anak-anak suku sunda 3-5 tahun. Dalam bab ini berisikan rancangan penelitian, jenis penelitian, lokasi penelitian dan teknik analisa data.

BAB IV STRATEGI KREATIF

Membahas tentang konsep karya, yang meliputi strategi komunikasi, konsep visual, konsep kreatif, konsep verbal dan final art.

BAB V

Bagian ini berisi kesimpulan yang di dapat dari penelitian dan hasil akhir yang telah dirancang oleh penulis.

c. Bagian Akhir dalam Laporan Tugas Akhir

Di bagian terakhir dari laporan Tugas Akhir ini, terdapat referensi yang berfungsi sebagai penunjang informasi dan data pendukung untuk memperkaya konten laporan Tugas Akhir. Referensi ini mencakup daftar pustaka dan lampiran yang relevan.