

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penciptaan

Anak merupakan aset bangsa yang memiliki hak tumbuh dan berkembang optimal. Hal ini dikarenakan anak merupakan generasi masa depan yang akan menentukan baik buruknya suatu bangsa melalui pendidikan yang berkualitas. Pendidikan bertujuan bukan hanya membentuk manusia yang cerdas otaknya, juga harus terampil dalam melaksanakan tugas. Selain itu, manusia juga diharapkan memiliki budi pekerti yang bersumber dari hati nurani sehingga menghasilkan warga negara yang *excellent*.

Menurut Yoanna F. Turkiyah pengarang buku *Kisah Indah Budi Pekerti*, jaman sekarang kesuksesan sering kali dinilai dari apa yang terlihat, berupa materi. Padahal kesuksesan lebih luas dari sekedar materi. Kaya namun tidak jujur maka bukan sukses namanya. Budi pekerti artinya mencakup perbuatan, tabiat baik, tingkah laku kesopanan (\_\_\_Kamus Besar Bahasa Indonesia 1988:131) sekarang ini mulai menurun dan dianggap hal yang tidak begitu penting.

Secara umum budi pekerti berarti moral dan kelakuan yang baik dalam menjalani kehidupan ini. Ini adalah tuntunan moral yang paling penting untuk masyarakat Indonesia yang kaya akan budaya. Budi Pekerti adalah induk dari segala etika, tata krama, tata susila, perilaku baik dalam pergaulan, pekerjaan dan kehidupan sehari-hari. Pertama-tama budi pekerti ditanamkan oleh orang tua dan keluarga di

rumah, kemudian disekolah dan tentu saja oleh masyarakat secara langsung maupun tidak langsung.

Menurut Piaget (Nurdiyantoro 2005:52), sifat anak Sekolah Dasar antara lain : anak mulai dapat memahami logika secara stabil, anak dapat membuat klasifikasi sederhana, mengembangkan imajinasinya. Adanya perkembangan dari pola berpikir yang egosentris menjadi lebih mudah untuk mengidentifikasi sesuatu dengan sudut pandang yang berbeda.

Joko Sulianto (2014) berpendapat secara umum anak-anak sangat menyukai cerita dan kegiatan bercerita. (Jurnal Mimbar Sekolah Dasar, Volume 1 Nomor 2 Oktober 2014:113-122). Hal tersebut dapat dijadikan peluang dalam menanamkan nilai budi pekerti dan moral secara maksimal pada anak. Mereka memperoleh pengalaman yang dapat dijadikan bekal masa datang.

Maka dari itu, pentingnya budi pekerti lebih menitik beratkan pada watak, perangai, perilaku atau dengan kata lain tata krama dan etika (Ryi, 2000). Jadi pendidikan budi pekerti dapat diartikan sebagai penanaman nilai-nilai akhlak, tata krama, bagaimana berperilaku baik pada orang lain. Pada perkembangannya pendidikan budi pekerti tidak hanya melibatkan relasi sosial anak, tetapi juga melibatkan pengetahuan, perasaan, dan perilaku anak yang berada dalam ranah pendidikan karakter.

Psikolog anak yang mengajar di salah satu SD di Bekasi yaitu Ibu Putri berpendapat, kurangnya budi pekerti pada anak jaman sekarang disebabkan oleh beberapa faktor. Faktor tersebut adalah orang tua, lingkungan, kemajuan teknologi, dan juga tayangan televisi. Namun di antara faktor-faktor di atas yang berperan paling

besar adalah orang tua, karena orang tua adalah sosok terpenting dalam pendidikan seorang anak terutama pada anak usia Sekolah Dasar.

Usia Sekolah Dasar adalah momentum terpenting dalam pembangunan kualitas manusia khususnya anak-anak, karena pada usia 7-9 tahun itulah waktu penting bagi pembangunan fondasi karakter, dan kecerdasan anak. Sedangkan pada usia tersebut anak-anak lebih sering atau tepatnya selalu berada di dalam rumah. karena itu lingkungan yang membentuk karakter pada anak adalah orang-orang yang berada di rumah atau di sekitar anak.

Pendidikan yang pertama yaitu terletak pada lingkungan keluarga khususnya kedua orang tua. Setiap orang tua wajib membimbing dan memelihara anaknya dengan sebaik-baiknya. Orang tua memiliki peranan yang sangat besar untuk mendidik, membentuk, dan menata pribadi anak anak mereka dengan memasukkan nilai budi pekerti dan nilai moral setiap harinya.

Selain itu, orang tua dan guru yang merupakan teladan bagi anak, sangat perlu memberi contoh yang baik pula dalam berkarakter. Sehingga anak memiliki teladan yang baik sebagai acuan dalam meniru tindakan sehari hari. Selain melalui wawancara untuk menarik kesimpulan di atas, perupa juga membuat kuisoner sebagai data perupa untuk membulatkan tekad dalam menyusun karya Penciptaan Seni Rupa.

Berdasarkan hasil kuisisioner yang disebarakan pada enam guru SD di Bekasi secara acak, (1) guru memiliki keprihatinan terhadap karakter anak tetapi belum mempunyai media yang tepat untuk dilakukan terkait dengan pendidikan karakter, (2) guru menganggap bahwa disiplin, kreatif, peduli sosial, peduli lingkungan, mandiri,

dan tanggung jawab adalah sikap-sikap yang mendesak untuk diajarkan, (3) salah satu yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah menggunakan buku cerita.

Guru menyatakan optimis menggunakan buku cerita. Hal ini tampak dari respon guru bahwa buku cerita akan lebih mudah diterima anak, juga mampu mengasah imajinasi dan kreativitas anak, serta melalui buku cerita anak bisa mengambil nilai-nilai dari buku cerita tersebut, (4) guru juga memberikan saran-saran mengenai buku cerita yang akan disusun secara menarik bagi anak yaitu buku cerita yang full color, tokoh utamanya menginspirasi anak, banyak gambar menarik yang tampak hidup, dapat menambah semangat anak, dan pesan yang terdapat dalam buku cerita dapat menginspirasi anak.

Selain guru, siswa juga mempunyai pendapat mengenai buku cerita. Berdasarkan observasi melalui wawancara kepada lima belas siswa kursus menggambar berusia 7 hingga 9 tahun (SD kelas rendah), (1) 80% siswa yaitu 12 di antaranya lebih suka membaca buku cerita bergambar, sedangkan 20% siswa lebih suka mendengarkan cerita. (2) 60% siswa yang sering membaca buku minimal 1 kali dalam seminggu, sedangkan 40% siswa yang minimal 1 kali membaca buku dalam sebulan (3) 93,4% siswa lebih menyukai karakter manusia yang dikartunkan, 6,6% siswa lebih menyukai karakter hewan, tumbuhan, dan *alien*. Berdasarkan angket tersebut perupa menarik kesimpulan bahwa masih adanya ketertarikan anak dalam membaca buku cerita, sehingga terciptanya karya seni rupa buku cerita anak yang beramanahkan pendidikan budi pekerti.

Sejalan dengan pendapat diatas, Ana Irhandayaningsih dalam Jurnal ANUVA Volume 3 (2): 109-118, 2019, berpendapat bahwa orang tua harus memberi contoh

bagi anaknya agar lebih mencintai buku dari pada gadget, karena anak-anak sangat mudah dipengaruhi budaya luar yang bisa mempengaruhi perilaku dan karakter sebagai ciri khas bangsa Indonesia.

Menurut Ana Irhandayaningsih, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh orang tuanya dalam menumbuhkan minat baca anak-anaknya, yaitu orang tua harus mendampingi anaknya dalam membaca, orang tua memilihkan buku yang sesuai usia anaknya, orang tua memahami buku apa yang disukai anaknya, dan harus bisa bijak dalam memilihkan, orang tua harus berusaha menjawab pertanyaan anak dengan benar dengan bahasa yang dimengerti oleh anak seusianya.

Berdasarkan temuan hasil analisis kebutuhan di atas, perupa ingin mengembangkan buku cerita khususnya tentang menanamkan sikap berbudi pekerti bagi anak usia 7-9 tahun. Perupa mengambil judul “Pendidikan Budi Pekerti Untuk Anak Usia 7-9 Tahun Dalam Buku Cerita Ilustrasi Digital”. Pengembangan buku cerita tersebut diharapkan mampu mengatasi kecemasan orang tua dan guru mengenai pendidikan karakter anak serta memberikan sumber bagi guru dan orang tua dalam menanamkan pendidikan karakter pada anak.

## **B. Perkembangan Ide Penciptaan**

Perkembangan ide penciptaan karya perupa ini telah dipikirkan dan kemudian dimatangkan dari pencarian gagasan penciptaan yang kemudian dilanjutkan dengan eksplorasi mengarah pada ilustrasi digital. Ide penciptaan karya perupa dimulai sejak mata kuliah Studio Desain, dengan membuat perancangan buku pendidikan budi pekerti telah disusun dengan beberapa ilustrasi, cerita, narasi, dan amanah.

Ide penciptaan awal muncul saat perupa mengamati buku tentang motivasi dan inspirasi bagi anak yaitu melalui buku *Chicken Soup For The Soul*. Perupa ketika menginjak Sekolah Dasar kelas tiga membaca buku *Buku Chicken Soup For The Soul* merasa begitu terinspirasi saat itu hingga sekarang.

Hal tersebut dapat dibuktikan bahwa perupa dapat mengingat bagian-bagian favorit dalam buku tersebut. Selain itu, hingga sampai sekarang perupa masih gemar membaca buku tersebut. Oleh karena itu, saat mata kuliah Studio Desain, perupa membuat karya sebuah buku yang berjudul *Belajar Berbuat Baik*.



Gambar 1. *Belajar Berbuat Baik* karya Studio Desain, 2020.  
(Sumber: dokumentasi pribadi.)

Dalam ide penciptaan ini, gagasan konseptual dieksplorasi melalui salah satu cerita yang didapat dalam buku *Chicken Soup for The Soul*. Dari buku tersebut terdapat banyak inspirasi yang menitikberatkan pada pendidikan budi pekerti yang tertuang melalui cerita bergambar dengan makna dan amanah yang ringan dan mudah dipahami bagi anak-anak yang membacanya.

Sehingga terciptalah buku karya Studio Desain yang menjadi hasil eksplorasi pertama dengan tiga cerita bermakna didalamnya yaitu belajar dari kesalahan, arti ketulusan sejati, dan makna menghargai. Melalui berbagai studi pustaka, wawancara, dan analisis selanjutnya terciptalah karya eksplorasi dua yaitu Buku Belajar Berbuat

Baik II yang berisi subbab cerita yaitu berjudul: mengelola prioritas, pantang menyerah, hati pemaaf, dan berpikir positif.

Secara konseptual karya studio desain, yaitu buku ilustrasi cerita tersebut menitikberatkan pada masalahnya, bahwa belajar dari kesalahan adalah hal kecil yang tidak perlu dibesar-besarkan. Pada inspirasi tersebut perupa membuat karya dengan *subject matter* yang menceritakan seorang anak yang belajar bertanggung jawab, memiliki rasa sopan santun, dan menghargai sesama.

Secara konseptual yaitu buku ilustrasi cerita ingin menyampaikan tentang cerita seorang anak yang mampu mengelola prioritas atau bertanggung jawab, memiliki semangat yang tinggi atau pantang menyerah, anak yang berlapang dada dan memaafkan sesamanya dalam segala keadaan, dan anak yang mampu berpikir positif. Cerita ini dikemas dalam buku ilustrasi bergambar dengan bahasa yang ringan dan mampu di pahami anak.

Secara visual, karya buku ilustrasi digital ini telah dicetak pada lembar *art carton 210 gsm* berlapis *hard cover* sebagai sampul dengan teknik *digital printing full color*. Aspek Operasional karya buku, dirancang menggunakan proses digitalisasi perangkat keras Laptop *MacBook Pro 13 inch* dan *Stylus Wacom Intuos*. Menggunakan perangkat lunak *Sketchbook Pro* dan *Photoscape X*.

Perupa memiliki ketertarikan lebih dalam pada anak usia Sekolah Dasar kelas 1 sampai kelas 3 (7-9 tahun) sejak perupa menjalani kegiatan mengajar lepas (*freelance art teacher*) kursus menggambar secara daring dan juga kursus rumah ke rumah yang dilakukan selama pandemi. Siswa yang diajar berjumlah 15 murid, dengan rentang usia Sekolah Dasar.

Interaksi langsung terhadap anak kecil selama mengajar, membuat perupa tertarik dengan apa yang menjadi minat anak-anak dalam berkesenian sekaligus menginspirasi mereka melalui buku cerita. Pada usia tersebut belum sepenuhnya menggunakan gawai atau meniru apa yang anak-anak lihat dari televisi. Dengan terciptanya buku cerita makna budi pekerti, diharapkan mampu menarik minat anak dalam berkelakuan baik serta berbudi pekerti luhur.

Judul yang perupa ciptakan saat Studio Desain sebelumnya, ditargetkan untuk anak usia Sekolah Menengah Pertama. Perupa merasa kurang tepat dengan apa yang diteliti karena buku cerita akan lebih akrab untuk anak Sekolah Dasar kelas 1 sampai 3 yaitu usia 7-9 tahun. Dimana anak sudah mulai bisa membaca, memahami kalimat, dan mengerti isi bacaan yang dirancang secara ringan, dan menggunakan ilustrasi untuk dapat menarik perhatian anak-anak.

### **C. Masalah Penciptaan**

1. Bagaimana merancang buku ilustrasi digital mengenai pendidikan budi pekerti yang menarik anak usia 7 – 9 tahun?
2. Bagaimana hasil visualisasi karya dalam bentuk buku ilustrasi pendidikan budi pekerti bagi anak usia 7-9 tahun?
3. Bagaimana implementasi pendidikan budi pekerti pada buku cerita ilustrasi untuk anak usia 7-9 tahun?

## D. Fokus Penciptaan

Fokus penciptaan seni rupa dibagi menjadi tiga aspek penciptaan yakni aspek konseptual, aspek visual, dan aspek operasional. Berikut ialah penjabarannya:

### 1. Aspek Konseptual

Secara konseptual perupa berfokus pada penciptaan buku ilustrasi cerita anak berwujud cetak digital, yang diharapkan perupa dapat menyampaikan amanat pendidikan budi pekerti untuk anak usia 7-9 tahun. Berikut adalah penjabaran aspek konseptual, meliputi:

- a. Menciptakan buku ilustrasi anak untuk usia 7-9 tahun yang bermakna moral, penanaman nilai-nilai akhlak, tata krama, dan bagaimana berperilaku baik pada orang lain.
- b. Membuat produk berupa buku cerita dengan kumpulan cerita pendek bergambar yang layak baca dan menarik untuk anak usia 7-9 tahun.

### 2. Aspek Visual

Secara visual perupa menyajikan buku cerita anak dengan amanat pendidikan budi pekerti gaya ilustrasi kartun dengan mempertimbangkan unsur dan prinsip rupa. Berikut adalah penjabaran aspek visual, meliputi:

- a. Hasil buku cetak merupakan karya ilustrasi bergambar dalam bentuk berbagai karakter keluarga yang bercerita tentang kehidupan sehari-hari.
- b. Menyampaikan ide cerita yang berisi pesan moral melalui buku cerita ilustrasi digital dengan menanamkan nilai budi pekerti.
- c. Membuat cover buku berupa *thumbnails* yang berisi potongan cerita pada

buku.

- d. Pengembangan warna dan gaya desain buku cerita anak dengan figur manusia yang melibatkan lingkungan keluarga dan masyarakat.
- e. Buku pendidikan budi pekerti merupakan sarana belajar melalui narasi dan cerita dalam wujud visual bagi anak usia 7 – 9 tahun.

### 3. Aspek Operasional

Secara operasional perupa merancang karya dengan aplikasi *Sketchbook Pro* dengan alat drawing tablet dan laptop yang kemudian di cetak pada lembaran *art paper* dalam kemasan buku cerita bergambar dan publikasi buku secara *online*. Berikut adalah penjabaran aspek operasional, meliputi:

- a. Menanamkan pendidikan budi pekerti dalam buku cerita dengan teknik ilustrasi digital bagi anak yang ditargetkan usia Sekolah Dasar.
- b. Membuat buku hard dengan teknik desain grafis lalu dicetak pada kertas *art carton* 210 gsm menggunakan hard cover pada tampilan luar buku.
- c. Bahan/media yang digunakan adalah kertas *art carton* 210 gsm dengan hard cover yang dijilid dengan teknik jahit.
- d. Alat utama yang digunakan adalah alat berbasis digital seperti laptop, tablet, *smartphone*, drawing pad, mesin digital printing serta penggunaan aplikasi komputer *Sketchbook pro* dan *Photoscape*.
- e. Desain grafis yang digunakan yaitu desain buku cerita (*Picture book*), dengan narasi dan berbagai karakter dan tokoh didalam buku cerita anak tersebut.

### **E. Tujuan Penciptaan**

1. Merancang buku cerita menggunakan teks dan ilustrasi tentang pendidikan budi pekerti untuk anak usia 7-9 tahun.
2. Memberikan amanat pada setiap cerita ilustrasi yang menarik bagi anak usia 7-9 tahun terkait pembelajaran budi pekerti dalam aktivitas sehari-hari terkhusus dalam keluarga, sekolah, dan masyarakat.
3. Menarik minat baca anak usia 7 – 9 tahun untuk membaca buku ilustrasi.
4. Memvisualisasikan model, karakter, dan lingkungan dalam keluarga, sekolah dan masyarakat dalam bentuk ilustrasi kreatif beserta narasi bacaan.

### **F. Manfaat Penciptaan Karya**

1. Manfaat Teoritis
  - a. Memberi nasehat berupa amanah kepada masyarakat terutama anak-anak dan orang tua terhadap pentingnya penerapan pendidikan karakter/budi pekerti dalam kehidupan sehari-hari yang mempengaruhi kerharmonisan dalam lingkungan anak (keluarga, sekolah, dan masyarakat).
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi anak-anak, sebagai sarana pembelajaran melalui cerita sehari-hari yang dapat dimengerti melalui amanah dan makna yang terkandung dalam cerita.
  - b. Bagi orang tua dan masyarakat, sebagai sarana pengajaran kepada anak melalui cerita yang disampaikan dengan beragam nilai moral didalamnya.
  - c. Bagi perupa, sebagai bentuk penerapan dari bidang ilmu yang sudah dipelajari selama kuliah, dan mengembangkan kemampuannya dalam ilustrasi untuk

anak sekaligus menambah wawasan perupa untuk banyak mengeksplorasi tentang pendidikan budi pekerti dalam kemasan cerita bergambar yang sesuai untuk anak jenjang sekolah dasar.

