

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Generasi *Alpha* merupakan generasi yang muncul setelah generasi X, Y, dan Z. Pada generasi Y, internet mulai dikenal pada masa seseorang remaja dan dewasa awal. Pada generasi Z, internet mulai dikenal pada masa seseorang masih anak-anak. Sedangkan generasi *Alpha* yang lahir di atas tahun 2010 ini telah mengenal internet sejak mereka dilahirkan sehingga mereka tidak lagi mengenal batasan dalam mengakses informasi. Berdasarkan penelitian ilmuwan sosial McCrindle pada tahun 2014, generasi *Alpha* merupakan generasi yang paling diberkahi kekayaan teknologi sejak mereka lahir. Ia menyatakan bahwa hal tersebut membuat mereka cenderung meremehkan sesuatu atau seseorang karena kemudahan dalam mendapatkan sesuatu.

Anak generasi *Alpha* di Indonesia dalam pengamatan psikolog anak Heliyani Kiswantomo, M.Si, cara belajar dan pergaulan, serta interaksi dengan orang tua anak tentu berbeda dengan generasi terdahulu yang belum begitu lekat dengan teknologi. Mendidik anak generasi *Alpha* bukan hal yang mudah. Anak yang tumbuh dengan teknologi tetap harus mampu menghargai nilai kekeluargaan berupa ajaran moral, dimulai dari lingkungan keluarga hingga sosialisasi dengan lingkungan sekitar. Seperti yang disebutkan di atas, salah satu karakteristik anak generasi *Alpha* adalah kurang menghargai seseorang maupun sesuatu karena kemudahan dalam teknologi. Berdasarkan survei, 97% orang tua anak generasi *Alpha* setuju bahwa teknologi sekarang terutama *gadget* dapat berdampak buruk pada anak. Tetapi orang tua juga tidak boleh melarang penggunaan teknologi karena akan membuat anak tertinggal jaman.

Sebelum muncul teknologi berupa *gadget*, media edukasi yang umum digunakan adalah buku. “Sesuai standar pemerintah, anak usia sebelum SD tidak dianjurkan

belajar membaca di sekolah, dikenalkan boleh, lewat buku cerita sederhana contohnya.” (Juita, 2019). Dalam bukunya “Mengajarkan *Emotional Intelligence* pada Anak“, Lawrence E Shapiro, mengatakan dongeng binatang, cerita rakyat atau kisah keluarga mampu mengubah dan mencetak perilaku anak. Dari bermacam jenis cerita, fabel dipilih karena selain kesederhanaan cerita, penyampaian moral yang dalam diperankan oleh hewan dengan selipan humor. Selain itu dibutuhkan juga media pendukung berupa konten *digital* untuk mengikuti perkembangan jaman serta tetap membuat anak tertarik.

Oleh karena itu dibutuhkan suatu media edukasi gabungan media digital dan non-digital untuk pembelajaran moral mengenai nilai kekeluargaan yang melibatkan peran orang tua di dalamnya karena seperti yang diungkapkan oleh Prof. Dr. H. Syamsu Yusuf LN., M.Pd., “Dalam mengembangkan moral anak, peran orang tua sangat penting, terutama anak usia dini.” Melalui bidang DKV, perancangan ini memfasilitasi orang tua dalam pembelajaran moral yang juga dapat mempererat hubungan dengan anak generasi *Alpha*.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dirumuskan permasalahan dan ruang lingkup sebagai berikut:

1. Bagaimana cara menanamkan moral cerita yang juga dapat mempererat hubungan orang tua dan anak generasi *Alpha*?
2. Bagaimana merancang media edukasi yang efektif untuk anak generasi *Alpha* mengenai pentingnya nilai kekeluargaan?

1.3 Tujuan Perancangan

Berdasarkan permasalahan dan ruang lingkup, tujuan dari perancangan adalah merancang media edukasi efektif yang juga dapat mempererat hubungan orang tua

dan anak generasi *Alpha* melalui moral cerita fabel mengenai pentingnya nilai kekeluargaan.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Perancangan ini dibuat berdasarkan beberapa sumber yaitu teori berupa pengertian moral, generasi *Alpha*, psikologi anak, cerita rakyat, dan teori ilustrasi untuk anak-anak. Adapun teknik pengumpulan data dalam perancangan ini sebagai berikut :

1. Kuesioner

Kuesioner diberikan kepada orang tua anak generasi *Alpha* untuk mengetahui cara pembelajaran, cerita yang diminati anak, dan ketertarikan orang tua dalam membeli suatu media edukasi yang efektif bagi anaknya.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan psikolog anak dan guru mengenai hal spesifik berupa usia yang efektif untuk menggunakan suatu media edukasi, cara pembelajaran, dan tipe media edukasi yang biasanya anak sukai.

3. Observasi

Pengamatan dilakukan bersamaan dengan wawancara guru sekolah di taman kanak-kanak. Pengamatan anak generasi *Alpha* dikhususkan untuk anak usia TK yaitu 3-5 tahun mengenai cara mereka belajar dan melakukan suatu aktivitas.

4. Studi Pustaka

Perancangan disusun berdasarkan pada literatur sumber resmi seperti buku yang bersangkutan, artikel dari *website* terpercaya, serta peraturan pemerintah.

1.5 Skema Perancangan

