

## **2. LANDASAN TEORI DAN IDENTIFIKASI DATA**

### **2.1 Studi Literatur**

#### **2.1.1 Budi Pekerti**

Watak dan budi pekerti merupakan elemen dasar yang sangat penting dalam pembangunan karakter bangsa. Persoalan besar yang sekarang melingkupi kehidupan berbangsa dan bernegara di era reformasi ini adalah keterpurukan moral pada sebagian besar warga bangsa maupun penyelenggara negara itu sendiri. Di lingkungan masyarakat luas kita menyaksikan peristiwa perendahan martabat manusia, tawuran antar rekan pelajar, pemuda mengejek pemudi yang sedang lewat, tindak kekerasan oleh preman, oknum penguasa, korupsi di depan umum. Gambaran tersebut cukup menunjukkan bahwa bangsa Indonesia saat ini memang tengah dilanda dekadensi moral yang luar biasa. Jati diri bangsa yang disiplin, jujur, beretos kerja tinggi serta berakhlak mulia belum dapat diwujudkan bahkan cenderung menurun (Winarno 1).

Pada titik demikian, orang kemudian berpaling pada pendidikan. Pendidikan nasional dianggap telah gagal dalam menyemai moral serta karakter baik bagi warga negara. Di bidang pendidikan masalah yang dihadapi adalah berlangsungnya pendidikan yang kurang bermakna bagi pengembangan pribadi dan watak peserta didik, yang berakibat hilangnya kepribadian dan kesadaran akan makna hakiki kehidupan. Mata pelajaran yang berorientasi akhlak dan moralitas serta pendidikan agama kurang diberikan dalam bentuk latihan-latihan pengamalan untuk menjadi corak kehidupan sehari-hari (Winarno 2).

##### **2.1.1.1 Pengertian Budi Pekerti**

Menurut Prof. Dr. Edi Sedyawati, sesungguhnya pengertian budi pekerti yang paling hakiki adalah perilaku. Sebagai perilaku, budi pekerti meliputi pula sikap yang dicerminkan oleh perilaku. Sikap dan perilaku budi pekerti mengandung lima jangkauan sebagai berikut (4-5):

1. Sikap dan perilaku dalam hubungannya dengan Tuhan.
2. Sikap dan perilaku dalam hubungannya dengan diri sendiri.

3. Sikap dan perilaku dalam hubungannya dengan keluarga.
4. Sikap dan perilaku dalam hubungannya dengan masyarakat dan bangsa.
5. Sikap dan perilaku dalam hubungannya dengan alam sekitar.

Pengertian pendidikan budi pekerti dapat ditinjau secara konseptual dan secara operasional (Winarno 7). Secara konseptual pendidikan budi pekerti mencakup hal-hal sebagai berikut:

1. Usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik menjadi manusia seutuhnya yang berbudi pekerti luhur dalam segenap peranannya sekarang dan masa yang akan datang.
2. Upaya pembentukan, pengembangan, peningkatan, pemeliharaan dan perbaikan perilaku peserta didik agar mereka mau dan mampu melaksanakan tugas-tugas hidupnya secara selaras, serasi, seimbang (lahir batin, material, spiritual dan individual sosial).
3. Upaya pendidikan untuk membentuk peserta didik menjadi pribadi seutuhnya yang berbudi pekerti luhur melalui kegiatan bimbingan, pembiasaan, pengajaran dan latihan, serta keteladanan.

Pendidikan budi pekerti secara operasional adalah upaya untuk membekali peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan latihan selama pertumbuhan dan perkembangan dirinya sebagai bekal bagi masa depannya, agar memiliki hati nurani yang bersih, berperangai baik, serta menjaga kesusilaan dalam melaksanakan kewajiban terhadap Tuhan dan terhadap sesama makhluk, sehingga terbentuk pribadi seutuhnya yang tercermin pada perilaku berupa ucapan, perbuatan, sikap, pikiran, perasaan, kerja dan hasil karya berdasarkan nilai-nilai agama serta norma dan moral luhur bangsa.

Budi pekerti berisi nilai-nilai perilaku manusia yang akan diukur menurut kebaikan dan keburukannya melalui ukuran norma agama, norma hukum, tata krama dan sopan santun, norma budaya/adat istiadat masyarakat. Budi pekerti akan mengidentifikasi perilaku positif yang diharapkan dapat terwujud dalam perbuatan, perkataan, pikiran, sikap, perasaan, dan kepribadian peserta didik.

Budi pekerti sering juga diasosiasikan dengan tata krama yang berisikan kebiasaan sopan santun yang disepakati dalam lingkungan pergaulan antar manusia. Tata krama terdiri atas kata tata dan krama. Tata berarti adat, norma,

aturan. Krama berarti sopan santun, kelakuan, tindakan perbuatan. Dengan demikian tata krama berarti adat sopan santun menjadi bagian dari kehidupan manusia.

Dalam menerapkan nilai-nilai budi pekerti dalam kehidupan sering terjadi benturan-benturan nilai dan norma-norma yang kita rasakan. Apa yang dahulu kita anggap benar mungkin sekarang sudah menjadi salah. Apa yang dulu kita anggap tabu dibicarakan sekarang sudah menjadi suatu yang lumrah. Misalnya berbicara masalah seks, hubungan pacaran, masalah politik, masalah hak azasi manusia, dan sebagainya.

#### **2.1.1.2 Pendidikan Budi Pekerti**

Munculnya kembali gagasan tentang pendidikan budi pekerti (atau dapat disebut juga pendidikan karakter) harus diakui berkaitan luas dengan semakin berkembangnya pandangan dalam masyarakat luas bahwa pendidikan nasional dalam berbagai jenjangnya, khususnya jenjang menengah dan tinggi, “telah gagal” dalam membentuk peserta didik yang memiliki akhlak, moral, dan budi pekerti yang baik. Lebih jauh lagi, banyak peserta didik sering dinilai tidak hanya kurang memiliki kesantunan baik di sekolah, di rumah dan lingkungan masyarakat, tetapi juga sering terlibat dalam tindak kekerasan fisik, seperti tawuran, dan sebagainya (Azra 1).

Apabila muncul pertanyaan “Apakah perlu pendidikan budi pekerti?” maka jawabnya jelas, tidak hanya perlu tetapi wajib. Berbudi pekerti merupakan perwujudan dari pengalaman/pelaksanaan dari ajaran agama. Tidak berbudi pekerti berarti tidak melaksanakan ajaran agama. Agar setiap generasi/individu mampu berbudi pekerti mulia maka harus dididik tentang apa dan bagaimana berbudi pekerti yang baik. Oleh karena itu, pendidikan budi pekerti hukumnya wajib.

Maksud dan tujuan dari pendidikan budi pekerti adalah membimbing dan mengarahkan anak berdisiplin dalam mengerjakan segala sesuatu yang baik, dan meninggalkan yang buruk atas kemauan sendiri dalam segala hal dan setiap waktu. Dengan singkat dapat dikatakan bahwa pendidikan budi pekerti adalah

mendidik anak menjadi orang yang berkepribadian dan berwatak baik (Suwito 5-6).

Pendidikan budi pekerti memiliki esensi dan makna yang sama dengan pendidikan moral dan pendidikan akhlak. Tujuannya adalah membentuk pribadi anak, supaya menjadi manusia yang baik, warga masyarakat, dan warga negara yang baik. Adapun kriteria manusia yang baik, warga masyarakat yang baik, dan warga negara yang baik bagi suatu masyarakat atau bangsa, secara umum adalah nilai-nilai sosial tertentu, yang banyak dipengaruhi oleh budaya masyarakat dan bangsanya. Oleh karena itu, hakikat dari pendidikan budi pekerti dalam konteks pendidikan di Indonesia adalah pendidikan nilai, yakni pendidikan nilai-nilai luhur yang bersumber dari budaya bangsa Indonesia sendiri, dalam rangka membina kepribadian generasi muda.

Perilaku baik atau buruk bukan merupakan faktor bawaan seseorang, maka perilaku tersebut bisa dipelajari siapa saja. Untuk memperjelas identitas sebagai makhluk yang beradab maka budi pekerti merupakan penyeimbang dalam berinteraksi di kehidupan sosial (Sutopo, par. 12).

Menurut Sutrisno (93-94) bahwa kurang berhasilnya pendidikan budi pekerti selama ini disebabkan oleh faktor-faktor sebagai berikut:

1. Minimnya jatah (alokasi) waktu yang diberikan untuk pendidikan budi pekerti (hanya dua jam dalam satu minggu).
2. Kualitas guru yang rendah sehingga menyebabkan rendahnya efektivitas dan kualitas pendidikan budi pekerti di sekolah.
3. Proses belajar mengajar di sekolah lebih menekankan aspek kognitif daripada aspek efektif.
4. Lingkungan sekolah yang kurang kondusif bagi tumbuh kembangnya budi pekerti anak didik.
5. Pihak sekolah kurang intensif dalam menjalin kerjasama dengan orang tua siswa dan masyarakat secara luas.
6. Pendidikan budi pekerti belum diintegrasikan dengan semua bidang studi.

### 2.1.1.3 Nilai-Nilai Pendidikan Budi Pekerti

Nilai-nilai esensial budi pekerti adalah sejumlah konsep nilai dan perilaku yang secara substantif dinilai sebagai substansi utama budi pekerti. Dalam “Pedoman Umum dan Nilai Budi Pekerti untuk Pendidikan Dasar dan Menengah” disebutkan sejumlah nilai sebagai berikut (16).

#### 1) Nilai Budi Pekerti

- Beriman
- Saleh
- Berani memikul resiko
- Berdisiplin
- Bekerja keras
- Berhati lembut
- Berinisiatif
- Berhati lapang
- Berpikiran jauh ke depan
- Bersahaja
- Bersemangat
- Bersifat konstruktif
- Bersyukur
- Bertanggung jawab
- Bertenggang rasa
- Bijaksana
- Cerdas
- Cermat
- Dinamis
- Efisien
- Gigih
- Hemat
- Jujur
- Berkemauan keras
- Kreatif
- Kukuh hati
- Lugas
- Mandiri
- Mawas diri
- Menghargai karya orang lain
- Menghargai kesehatan
- Menghargai waktu
- Pemaaf
- Pemurah
- Pengabdian
- Pengendalian diri
- Produktif
- Rajin
- Ramah tamah
- Rasa kasih sayang
- Rasa percaya diri
- Rela berkorban
- Rendah hati
- Sabar
- Setia
- Sikap hormat
- Sikap tertib
- Sopan santun
- Sportif
- Susila

- Tangguh
  - Tegas
  - Tepat janji
  - Terbuka
  - Ulet
  - Kesatria
  - Beradab
  - Rasa indah
  - Rasa memiliki
  - Rasa kehati-hatian
  - Komitmen
  - Menghargai pendapat lain
  - Rasa malu
  - Empati
  - Berkepribadian
- 2) Sikap Negatif
- Sombong
  - Keras kepala
  - Pamer
  - Dengki
  - Iri
  - Licik
  - Takabur
  - Serakah
  - Egois
  - Munafik
  - Malas
  - Apatis/masa bodoh
  - Tertutup
  - Menggampangkan
  - Boros
  - Manusiawi
  - Antisipatif
  - Sikap nalar
  - Semangat kebersamaan
  - Demokrasi
  - Taat azas
  - Ikhlas
  - Kosmopolitan
  - Amanah
  - Kesiapan
  - Tegar
  - Mencintai ilmu
  - Patriotik
  - Pemarah
  - Pendendam
  - Khianat
  - Curang
  - Ingkar janji
  - Bohong
  - Pembenci
  - Rendah diri
  - Fitnah
  - Kufur
  - Lupa diri
  - Pesimis
  - Sekuler
  - Materialistik
  - Kedaerahan

- Fanatik
- Pengecut
- Jorok ceroboh
- Tergesa-gesa
- Mudah percaya
- Mudah terpengaruh
- Ketergantungan diri
- Kikir
- Mencemooh
- Feodalistik
- Mudah tergoda
- Perusak
- Meremehkan
- Lalai
- Melecehkan
- Menyalahgunakan
- Menggunjing
- Provokatif
- Biadab
- Otoriter
- Putus asa
- Anti resiko
- Konsumtif
- Kasar
- Buruk sangka
- Cengeng
- Kesukuan

#### **2.1.1.4 Tujuan Pendidikan Budi Pekerti**

Tujuan pendidikan budi pekerti (karakter) kepada anak sejak dini adalah (Sunarti 6):

1. Mengetahui berbagai karakter baik manusia.
2. Dapat mengartikan dan menjelaskan berbagai karakter.
3. Menunjukkan contoh-contoh perilaku berkarakter dalam kehidupan sehari-hari.
4. Memahami sisi baik menjalankan perilaku berkarakter.
5. Memahami dampak buruk manusia karena tidak menjalankan perilaku berkarakter.
6. Melaksanakan perilaku berkarakter dalam kehidupan sehari-hari.

#### **2.1.2 Anak**

Anak merupakan faktor yang sangat penting dalam pembangunan bangsa, karena anak adalah generasi penerus perjuangan yang akan menghadapi tantangan masa depan dalam arti bahwa suatu bangsa menginginkan kemajuan, masyarakat yang sehat, mandiri, beriman, bertaqwa, berakhlak mulia, cinta tanah air,

berkesadaran hukum dan lingkungan, menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi, memiliki etos kerja yang tinggi serta disiplin.

Pendidikan dimulai saat anak masih berusia dini. Usia dini merupakan usia yang sangat krusial dalam pembentukan kepribadian seseorang dimana apa yang ditanamkan padanya baik adat, kecenderungan, estetika, dan keyakinan akan berpengaruh pada diri seseorang dan hal-hal tersebut sangat sulit diubah atau dihilangkan sama sekali di kemudian hari.

### **2.1.2.1 Tahapan Perkembangan Usia Anak**

Piaget mengatakan bahwa yang dapat dikategorikan sebagai anak adalah anak-anak usia 0 sampai dengan sekitar 12 tahun yang setelah itu baru masuk ke fase/tahap remaja awal. Piaget membagi perkembangan intelektual anak ke dalam empat tahapan dan tiap tahapan memiliki karakteristik berbeda berdasar atas respon anak terhadap bacaan. Keempat perkembangan intelektual itu adalah (Martuti 2):

1. Tahap sensori-motor (the sensory-motor period, 0-2 tahun)

Pada periode ini tingkah laku anak bersifat motorik dan anak menggunakan system penginderaan untuk mengenal lingkungannya untuk mengenal obyek.

2. Tahap praoperasional (the preoperational period, 2-7 tahun)

Pada periode ini anak bisa melakukan sesuatu sebagai hasil meniru atau mengamati sesuatu model tingkah laku dan mampu melakukan simbolisasi.

3. Tahap operasional konkret (the concrete operational, 7-11 tahun)

Pada periode ini anak sudah mampu menggunakan operasi. Pemikiran anak tidak lagi didominasi oleh persepsi, sebab anak mampu memecahkan masalah secara logis.

4. Tahap operasional formal (the formal operational, 11/12 tahun ke atas)

Periode operasi formal merupakan tingkat puncak perkembangan struktur kognitif, anak remaja mampu berpikir logis untuk semua jenis masalah hipotesis, masalah verbal, dan ia dapat menggunakan penalaran ilmiah dan dapat menerima pandangan orang lain.

### **2.1.2.2 Tinjauan Anak Usia 7-11 Tahun**

Anak berusia 7-11 tahun umumnya berada pada masa pendidikan sekolah dasar. Anak usia sekolah dasar berada pada tahapan operasi konkret. Pada rentang usia tersebut anak mulai menunjukkan perilaku belajar dengan memandang dunia secara objektif dan berpikir secara operasional. Anak sudah dapat dimotivasi dan mengerti hal-hal yang sistematis. Sudah terlihat kemampuan berpikir memecahkan persoalan, mereka juga mampu mengerti sebab akibat, mengklasifikasi obyek tertentu, serta mengembalikan sesuatu pada sifat aslinya (*reversible thinking*), dan melihat hubungan antara keseluruhan dan bagian.

Anak usia sekolah dasar memiliki 3 ciri kecenderungan dalam belajar, yaitu:

1. Konkrit

proses belajar beranjak dari hal-hal yang konkret yakni yang dapat dilihat, didengar, dibaui, diraba, dan diotak atik, dengan titik penekanan pada pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar.

2. Integratif

Pada tahap usia sekolah dasar anak memandang sesuatu yang dipelajari sebagai suatu keutuhan, mereka belum mampu memilah-milah konsep dari berbagai disiplin ilmu. Hal ini melukiskan cara berpikir anak yang deduktif yakni dari hal umum ke bagian demi bagian.

3. Hierarkis

Pada tahapan usia sekolah dasar, cara anak belajar berkembang secara bertahap mulai dari hal-hal yang sederhana ke hal-hal yang lebih kompleks. Sehubungan dengan hal tersebut, maka perlu diperhatikan mengenai urutan logis, keterkaitan antar materi, dan cakupan keluasan serta kedalaman materi.

### **2.1.2.3 Ciri anak usia 7-11 tahun**

Di bawah ini merupakan detail perkembangan anak usia 7-11 tahun menurut Ruth Lautfer dalam bukunya yang berjudul “Pedoman Pelayan Anak” (46).

1. Ciri secara jasmani :
  - a. Mereka cukup aktif dan penuh semangat, serta senang melakukan kegiatan yang sulit dan cukup menantang. Mereka masih menyukai berbagai aktivitas yang membutuhkan banyak gerak, seperti: berlari, melompat, dan berjalan-jalan.
  - b. Mereka akan merasa cepat letih sehingga perlu istirahat yang cukup, sehingga aktivitas belajar dan bermain harus seimbang.
  - c. Menguasai beberapa ketrampilan seperti menulis, melipat, menganyam, mengukir, dan membuat simpul dengan tali. Mereka juga sudah mampu membaca not balok dan belajar memainkan sebuah musik bila mendapat kesempatan yang cukup dengan pendampingan orang dewasa.
  - d. Pada umumnya keadaan kesehatan cukup baik, tidak mudah terserang penyakit karena daya tahan tubuh cukup kuat, dan memiliki selera makan yang cukup besar.
  - e. Pada usia ini pertumbuhan fisik dan psikologis anak perempuan pada umumnya lebih cepat daripada anak laki laki. Selain memiliki badan yang lebih besar, anak perempuan juga lebih terlihat dewasa.
2. Ciri secara mental
  - a. Kemampuan membaca semakin bertambah baik.
  - b. Memiliki daya ingat yang tajam dan baik.
  - c. Daya kreativitas tinggi.
  - d. Gemar akan berbagai bacaan.
  - e. Suka mengoleksi benda-benda seperti perangko, gambar, stiker, dan benda-benda kecil lainnya.
  - f. Daya khayalnya sangat kuat, masih sulit membedakan apa yang sungguh (nyata) dan apa yang khayal.
  - g. Masih berfikir secara harafiah dan belum dapat menerima hal- hal yang abstrak. Menggunakan alat peraga akan sangat baik untuk membantu pemahaman mereka.
  - h. Memiliki rasa ingin tahu yang besar. Mereka sering bertanya "mengapa", karena itu guru harus bisa memberi jawaban yang bisa

dimengerti mereka dan masuk akal dan tidak mematikan kreatifitas mereka untuk bertanya dan berpikir.

- i. Perbedaan ketrampilan, kekuatan, kelemahan pribadi mulai terlihat jelas.
3. Ciri Khas Secara Emosi
    - a. Suka melamun tentang kesenangan, hiburan dan prestise pribadi.
    - b. Perasaan takut masih sering mengganggu pikiran mereka, khususnya film, gambar atau cerita yang menakutkan.
    - c. Suka humor.
  4. Ciri Khas Secara Sosial
    - a. Mudah bergaul dan dapat terlibat dalam berbagai aktivitas/ permainan kelompok.
    - b. Suka mengambil hati orang dewasa.
    - c. Semangat berkompetisi tinggi sekali.
    - d. Suka bergurau, termasuk mungkin menertawakan orang lain.
    - e. Mulai sadar akan perbedaan berdasarkan jenis kelamin.
    - f. Suka bergaul dengan teman sejenis dan ada kecenderungan untuk "anti" dengan lawan jenis.
    - g. Suka bertengkar bila berkumpul dengan teman, dan tidak suka bila harus bermain secara bergiliran.
    - h. Setia pada kelompoknya dan menganggap kelompoknya sebagai sesuatu yang istimewa.

### **2.1.3 Pendekatan dan Metode Belajar Budi Pekerti**

#### **2.1.3.1 Pendekatan dalam Penanaman Nilai Moral Kepada Anak**

Menurut kamus bahasa Inggris arti pendekatan adalah jalan untuk melakukan sesuatu (Echols 35). Dapat dipahami bahwa pendekatan setidaknya mengandung unsur sebagai suatu kegiatan yang meliputi: proses perjalanan waktu, upaya untuk mencapai sesuatu, dan dapat pula memiliki ciri sebagai sebuah jalan untuk melakukan sesuatu. Terkait dengan hal tersebut di atas, tepat kiranya sebagai pendidik ataupun orang tua memahami bahwa untuk menyampaikan sesuatu pesan pendidikan diperlukan pemahaman tentang

bagaimana agar pesan itu dapat sampai dengan baik dan diterima dengan sempurna oleh anak didik. Untuk mencapai ketersampaian pesan kepada anak didik tentunya seorang pendidik atau orang tua harus memiliki atau pun memilih keterampilan untuk menggunakan pendekatan yang sesuai dengan pola pikir dan perkembangan psikologi anak.

Pendekatan yang dapat digunakan dalam penanaman nilai moral adalah *inculcation, moral development, analysis*, klarifikasi nilai, dan *action learning*.

1. *Inculcation*

Pendekatan ini bertujuan untuk menginternalisasikan nilai tertentu kepada siswa serta untuk mengubah nilai-nilai dari para siswa yang mereka refleksikan sebagai nilai tertentu yang diharapkan. Metode yang dapat digunakan dalam pendekatan ini diantaranya *modeling*, penguatan positif atau negatif, alternatif permainan, *game* dan simulasi, serta *role playing*.

2. *Moral development*

Tujuan dari pendekatan ini adalah membantu siswa mengembangkan pola-pola penalaran yang lebih kompleks berdasarkan seperangkat nilai yang lebih tinggi, serta untuk mendorong siswa mendiskusikan alasan-alasan pilihan dan posisi nilai mereka, tidak hanya berbagi dengan lainnya, akan tetapi untuk membantu perubahan dalam tahap-tahap penalaran moral siswa.

3. Analisis

Pendekatan ini bertujuan untuk membantu siswa menggunakan pikiran logis dan penelitian ilmiah untuk memutuskan masalah dan pertanyaan nilai, untuk membantu siswa menggunakan pikiran rasional, proses-proses analitik, dalam menghubungkan dan mengkonseptualisasikan nilai-nilai mereka, serta untuk membantu siswa menggunakan pikiran rasional dan kesadaran emosional untuk mengkaji perasaan personal, nilai-nilai dan pola-pola perilakunya.

4. Klarifikasi nilai

Tujuan dari pendekatan ini adalah membantu siswa menjadi sadar dan mengidentifikasi nilai-nilai yang mereka miliki dan juga yang dimiliki

oleh orang lain, membantu siswa mengkomunikasikan secara terbuka dan jujur dengan orang lain tentang nilai-nilai mereka, dan membantu siswa menggunakan pikiran rasional dan kesadaran emosional untuk mengkaji perasaan personal, nilai-nilai dan pola berikutnya. Metode yang dapat digunakan dalam pendekatan ini antara lain: *role playing games*, simulasi, menyusun atau menciptakan situasi-situasi nyata atau riil yang bermuatan nilai, latihan analisis diri (*self analysis*) secara mendalam, aktivitas melatih kepekaan (*sensitivity*), aktivitas di luar kelas serta diskusi kelompok kecil.

#### 5. *Action learning*

Tujuan dari pendekatan ini adalah memberi peluang kepada siswa agar bertidak secara personal ataupun sosial berdasarkan kepada nilai-nilai mereka, mendorong siswa agar memandang diri mereka sendiri sebagai makhluk yang tidak secara otonom interaktif dalam hubungan sosial personal, tetapi anggota suatu sistem sosial. Metode yang dapat digunakan dalam pendekatan ini adalah metode-metode didaftar atau diurutkan untuk analisis dan klarifikasi nilai, proyek-proyek di dalam sekolah dan praktek kemasyarakatan, keterampilan praktis dalam pengorganisasian kelompok dan hubungan antar pribadi.

Metode diartikan sebagai tata cara. Pendekatan lebih menekankan pada proses berjalannya upaya untuk menyampaikan sesuatu, maka metode memiliki makna sebagai suatu cara kerja yang bersistem, yang memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang telah ditentukan. (Hidayat, chap. 4-5).

Menurut Lickona (dalam Sunarti 7) dalam membentuk budi pekerti (karakter) anak harus melibatkan metode, teknik, dan materi yang membuat anak memiliki alasan/keinginan untuk berbuat baik (*desiring the good*) yang diawali oleh pengetahuan terhadap nilai kebaikan (*knowing the good*) sehingga anak mau mengembangkan sikap mencintai perbuatan baik (*loving the good*) untuk akhirnya mau melaksanakan perbuatan baik (*acting the good*) tersebut. Metode yang dapat dilakukan diantaranya dengan bercerita, bernyanyi, bermain, bersajak dan karya wisata.

### 2.1.3.2 Belajar dan Bermain

Berkembangnya pengetahuan tentang psikologi perkembangan anak dan meningkatnya perhatian terhadap perkembangan anak membuat orang semakin menyadari pentingnya sebuah permainan. Frobel, berdasarkan pengalamannya sebagai guru, lebih menekankan pentingnya bermain dalam belajar, dia menyadari bahwa kegiatan bermain maupun permainan yang dinikmati anak dapat digunakan untuk menarik perhatian serta mengembangkan pengetahuan mereka. Frobel menganggap bermain sebagai kegiatan yang mempunyai nilai praktis. Artinya, bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan ketrampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Bermain juga berfungsi sebagai sarana refreshing untuk memulihkan tenaga seseorang setelah lelah bekerja dan dihinggapi rasa jenuh.

Bermain adalah dunia anak karena bermain merupakan aktivitas yang sangat menyenangkan bagi mereka. Dengan bermain anak dapat belajar mencari perkembangan baik fisik, emosi, intelektual, maupun jiwa sosialnya (Martuti 25).

Seorang anak bisa belajar banyak hal dari apa yang dilihat, didengar, dan dari aktivitas bermain yang ia lakukan. Permainan belajar (*learning games*) menciptakan atmosfer menggembirakan. Permainan belajar jika dimanfaatkan secara bijak akan memberikan manfaat: menyingkirkan keseriusan yang menghambat, menghilangkan stres dalam belajar, mengajak orang terlibat penuh, dan meningkatkan proses belajar. Permainan dalam belajar sebenarnya bukan merupakan tujuan, tetapi sarana untuk mencapai tujuan yaitu meningkatkan pembelajaran. Permainan yang menambah nilai dalam proses belajar mempunyai beberapa syarat (Martuti 28):

1. Terkait langsung dengan tempat kerja. Permainan yang baik adalah yang memberi pengetahuan, menguatkan sikap, dan mendorong tindakan penting bagi keberhasilan.
2. Mengajari pembelajar cara berfikir, mengakses informasi, bereaksi, memahami, berkembang, dan menciptakan nilai.
3. Sangat menyenangkan dan mengasyikkan namun tidak sampai membuat pembelajar tampak bodoh dan dangkal.
4. Membebaskan pembelajar untuk bekerja sama.

5. Menantang namun tidak sampai membuat orang kecewa dan kehilangan akal.
6. Menyediakan cukup waktu untuk merenung, memberikan umpan balik, berdialog, dan berintegrasi.

Anak bermain untuk memperoleh sesuatu dengan cara bereksplorasi dan bereksperimen tentang dunia di sekitarnya dalam upaya membangun konsep. Anak mampu melakukan percobaan dan penelitian sendiri. Pendidik tentu saja dapat membimbing anak dengan menyediakan bahan- bahan yang tepat. Akan tetapi, yang terpenting agar anak dapat memahami sesuatu, ia harus membangun pengertian itu sendiri, ia harus menemukannya sendiri (Jean Piaget). Bermain di sini memiliki banyak arti, baik itu dengan membaca buku, menonton pertunjukkan, menonton acara tv, mendengarkan dongeng, menggambar, mengerjakan teka-teki, dll.

### **2.1.3.3 Belajar Melalui Cerita**

Cerita bisa sangat menggugah dan melibatkan berbagai emosi, mempengaruhi perilaku dan menentukan pengambilan keputusan seseorang manakala disampaikan dengan efektif. Oleh karena itu cerita bisa digunakan sebagai salah satu metode pengenalan karakter kepada anak sejak dini dengan menggali kekuatannya. (Sunarti 8)

Tujuan pendidikan budi pekerti melalui penggalian kekuatan cerita (Sunarti 9):

1. Menanamkan tokoh tersembunyi "*hidden model*" dalam benak anak. Sang tokoh yang identik atau secara kuat mempresentasikan karakter tertentu. Tokoh tersembunyi tersebut diharapkan dapat memberikan kekuatan arahan dan panduan perilaku terhadap anak sehari-hari.
2. Meningkatkan kemampuan eksplorasi anak melalui pencarian contoh lain seperti karakter tokoh cerita dalam kehidupan sehari-hari.
3. Membangun kemampuan analisa dan ketrampilan pemecahan masalah berkaitan dengan perilaku budi pekerti.

4. Meningkatkan kemampuan anak untuk mengimplementasikan konsep karakter dalam kehidupan sehari-hari. Anak diharapkan dapat menunjukkan secara nyata konsep dan perbuatan budi pekerti dalam kehidupan sehari-hari.
5. Membangun kemampuan analisa dan evaluasi manfaat perilaku baik dan dampak negatif perilaku jahat, serta menarik kesimpulan terhadap hasil analisa.
6. Menanamkan konsep diri positif melalui kekuatan kalimat afirmatif.

#### **2.1.4 Mahabharata**

Kisah *Mahabharata* merupakan salah satu dari kedua epos besar India yang dijadikan bahan cerita pewayangan di Indonesia. Pengarang epos *Mahabharata* adalah *Bhagawan Wyasa*. *Mahabharata* berasal dari kata “*maha*” yang berarti besar dan “*bharata*” yang berarti bangsa Bharata. Pujangga Panini menyebut *Mahabharata* sebagai “kisah pertempuran besar bangsa Bharata”. (Pendid xi)

##### **2.1.4.1 Sinopsis Mahabharata**

(Sinopsis berdasarkan buku berjudul *Mahabharata* karangan Nyoman S. Pendit 2010)

Diceritakan ada dua bersaudara putra seorang maharaja, yaitu: Dritarastra dan Pandu. Dritarastra, si putra sulung terlahir buta. Karena cacat, ia tidak dapat dinobatkan menjadi raja menggantikan ayahnya. Sebagai gantinya, Pandu si putra bungsu dinobatkan menjadi raja.

Dritarastra mempunyai 100 putra yang dikenal sebagai Kurawa, sedangkan Pandu memiliki 5 putra yang dikenal sebagai Pandawa. Kelima Pandawa itu adalah Yudhistira, Bhima, Arjuna, Nakula, Sahadewa. Raja Pandu meninggal dalam usia yang muda, ketika anak-anaknya belum dewasa. Oleh sebab itu, meskipun buta Dritarastra diangkat menjadi raja, mewakili putra-putra Pandhu.

Dritarastra membesarkan anak-anaknya sendiri dan Pandawa, kemenakannya. Ia dibantu Bhisma, paman tirinya. Setelah para kesatria itu

menginjak usia dewasa, Dritarastra menobatkan Yudhistira, Pandawa yang sulung, sebagai raja. Kebijakan dan kebajikan Yudhistira dalam memerintah kerajaan membuat anak-anak Dritarastra, terutama Duryodhana putra sulungnya, dengki dan iri hati. Duryodhana bersahabat dengan Karna, anak sais kereta yang sebenarnya putra sulung Kunti, ibu Pandawa, yang terlahir sebelum putri itu menjadi permaisuri Pandu.

Sejak semula Karna selalu memusuhi Arjuna. Permusuhan Karna dengan Pandawa diperuncing karena persekutuannya dengan Sakuni. Kedengkian dan iri hati Kurawa terhadap Pandawa makin mendalam. Kurawa menyusun rencana untuk membunuh Pandawa dengan membakar mereka hidup-hidup ketika para sepupu mereka sedang beristirahat dalam istana yang sengaja dibuat dari papan kayu. Pandawa berhasil menyelamatkan diri dan lari ke hutan berkat pesan rahasia Widura kepada Yudhistira, jauh sebelum peristiwa pembakaran terjadi.

Kehidupan yang berat selama mengembara di hutan membuat Pandawa menjadi kesatria-kesatria yang tahan uji dan kuat menghadapi segala marabahaya dan kepahitan hidup. Pada suatu hari mereka mendengar tentang sayembara yang diadakan Raja Drupada dari Negeri Panchala untuk mencarikan suami bagi Dewi Drupadi, putrinya yang terkenal cantik, bijaksana, dan berbudi halus.

Arjuna yang saat itu menyamar sebagai brahmana maju ke tengah gelanggang. Semula sayembara itu hanya boleh diikuti oleh golongan kesatria, tetapi karena tidak ada kesatria yang mampu memenangkannya, Raja Drupada mempersilahkan para pria dari golongan lain untuk ikut.

Arjuna memenangkan sayembara dan mempersunting Drupadi. Kemunculan Pandawa di muka umum membuat orang tahu bahwa mereka masih hidup. Dritarastra memanggil mereka pulang dan membagi kerajaan menjadi dua, untuk Kurawa dan Pandawa. Kurawa mendapat Hastinapura dan Pandawa mendapat Indraprastha. Di bawah pemerintahan Yudhistira, Indraprastha menjadi negeri yang makmur sejahtera dan selalu menegakkan keadilan.

Duryodhana iri melihat kemakmuran negeri yang diperintah Pandawa. Ia menyusun rencana untuk merebut Indraprastha dengan mengundang Yudhistira bermain dadu. Dalam tradisi kaum kesatria, undangan bermain judi tidak boleh ditolak. Dengan licik Kurawa membuat Yudhistira terpaksa bermain dadu

melawan Sakuni yang tak segan-segan bermain curang hingga Yudhistira tak pernah bisa menang.

Yudhistira kalah dengan mempertaruhkan kekayaannya, istananya, kerajaannya, saudara-saudaranya, bahkan dirinya sendiri. Karena kalah berjudi, Yudhistira dan saudara-saudaranya diusir dari kerajaan. Mereka diharuskan hidup mengembara di hutan selama 12 tahun, lalu pada tahun ke-13 harus hidup dalam penyamaran selama satu tahun.

Setelah tiga belas tahun mereka jalani dengan penuh penderitaan, Pandawa memutuskan untuk meminta kembali kerajaan mereka. Perundingan dilakukan dengan Kurawa untuk mendapatkan kembali Indraprastha secara damai. Sayangnya perundingan itu gagal karena Duryodhana menolak semua syarat yang diajukan Yudhistira. Kemudian kedua belah pihak berusaha mencari sekutu sebanyak-banyaknya.

Setelah semua usaha mencari jalan damai gagal, perang tidak bisa dihindari. Pertempuran dahsyat antara Pandawa dan Kurawa berlangsung selama 18 hari. Darah para pahlawan bangsa Bharata membasahi bumi padang pertempuran. Bhishma, Drona, Salya, Duryodhana, dan balatentara Kurawa musnah di medan perang itu. Pada akhirnya Pandawa memang menang, tetapi mereka mewarisi janda-janda dan anak-anak yatim piatu karena seluruh balatentara musnah.

#### **2.1.4.2 Bab Acuan dalam Perancangan**

1. Undangan Bermain Dadu
2. Semua Dipertaruhkan dalam Permainan Dadu

Duryodhana merasa iri dengan kemakmuran Indraprastha, istana yang dipimpin oleh Yudhistira. Sakuni, penasihat Duryodhana menyarankan untuk mengundang Yudhistira bermain dadu. Duryodhana berhasil menghasut ayahnya yang lemah dan sangat mencintai anaknya itu agar menyetujui rencananya itu. Yudhistira menerima undangan itu untuk menghindari perselisihan dan juga karena didorong nafsu kegemarannya bermain dadu. Dalam permainan itu,

Yudhistira dihadapkan dengan Sakuni yang terkenal sebagai pemain dadu yang ulung dan tidak segan bermain curang untuk menang.

Mulanya mereka hanya bertaruh uang, kemudian emas. Tidak sekalipun Yudhistira memenangkan permainan itu. Ia semakin panas dan mulai mempertaruhkan pelayannya, pasukannya, kerajaannya, sampai saudara-saudara yang dicintainya. Bahkan saat terakhir ia tega mempertaruhkan Drupadi, istrinya. Drupadi marah dan kecewa sekali terhadap Yudhistira. Ia menentang dan memberontak mempertahankan martabatnya. Ia berkata bahwa Yudhistira tidak berhak mempertaruhkannya, karena Yudhistira sudah bukan manusia bebas lagi (ia sudah mempertaruhkan dirinya). Salah seorang dari Kurawa, Wikarna, tidak tega melihat Drupadi dan berusaha membelanya, tetapi sia-sia. Drupadi berdoa dan memohon pertolongan Brahma dalam hati. Dursashana yang jahat berusaha menanggalkan pakaian Drupadi satu persatu. Tetapi berkat perlindungan Brahma, terjadi peristiwa gaib. Setiap kali Dursashana melepas pakaian Drupadi, setiap kali pula muncul pakaian baru menutupi tubuhnya.

Raja Dritarastra dengan berani berusaha mendamaikan keturunannya. Ia mengembalikan segala kepunyaan Yudhistira. Duryodhana yang mengetahui hal itu memaki-maki ayahnya. Tetapi ia tidak kehabisan akal. Ia mengundang Yudhistira bermain dadu lagi untuk kedua kalinya. Taruhannya telah ditentukan bahwa “barangsiapa yang kalah, ia dan saudara-saudaranya harus menjalani hidup dalam pengasingan dan pembuangan di hutan rimba selama dua belas tahun. Pada tahun ketiga belas ia harus hidup menyamar selama setahun penuh. Kalau pada tahun ketiga belas ada yang mengenali mereka, mereka harus dibuang ke pengasingan selama dua belas tahun lagi.” Demikianlah Yudhistira kalah dan harus menjalani hukumannya bersama saudara-saudaranya.

Bab di atas dipilih karena dalam bab tersebut dapat terlihat dengan mudah tokoh mana yang baik maupun yang jahat. Ceritanya tidak terlalu rumit, sehingga mudah dimengerti dan dipahami *target audience*.

### 2.1.4.3 Nilai Budi Pekerti dari Bab Acuan

Epos Mahabharata memiliki sifat-sifat dramatis. Tokoh-tokohnya seolah-olah nyata karena perwatakan mereka digambarkan dengan nyata, konflik antara aksi dan reaksi yang berkelanjutan akhirnya selalu mencapai penyelesaian dalam bentuk kebajikan yang harmonis. Nafsu melawan nafsu merupakan kritik terhadap hidup, kebiasaan, tata cara, dan cita-cita yang berubah-ubah. Dasar-dasar moral, kewajiban dan kebenaran disampaikan dan jelas dalam kisah Mahabharata ini. (Pendidit xxi-xxii)

Banyak sifat-sifat tokoh atau kejadian-kejadian dalam kisah Mahabharata yang dapat dijadikan teladan atau panutan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam bab “Undangan Bermain Dadu” dan “Semua Dipertaruhkan dalam Permainan Dadu” ini mengandung pelajaran-pelajaran mengenai kehidupan manusia seperti dalam kehidupan yang sering kita temui sehari-hari.

1. Yudhistira, sebagai Pandawa yang tertua, dikenal sebagai raja yang adil, bijaksana, dan sangat dicintai rakyatnya. Demi menjaga sumpahnya dan memuaskan keinginannya terhadap judi (bermain dadu), ia sampai rela mengorbankan kerajaannya, rakyatnya, bahkan sampai saudara-saudara yang dicintainya.

Dalam cerita ini, dapat diambil pesan bahwa tidak ada manusia yang sempurna. Seringkali kita lemah terhadap sesuatu. Tetapi kembali lagi kepada bagaimana kita menyikapi kelemahan kita tersebut. Bila kita tidak berfikir secara bijak, maka kita akan semakin terjerumus.

2. Arjuna dan Bhima yang terkenal akan sifat kepalahwanannya taat terhadap kakaknya Yudhistira, sehingga saat mereka dijadikan taruhan dan dihina para Kurawa, mereka menerima hinaan tersebut tanpa mengeluh dan membantah.

Sikap Arjuna dan Bhima seharusnya juga dapat kita contoh dalam kehidupan sehari-hari. Saat teman kita mendapat kesulitan dan tidak sengaja merugikan kita, kita harus berusaha untuk mengerti keadaannya bukan hanya mengeluh dan menyalahkan.

3. Drupadi ialah putri kerajaan Panchala yang terhormat. Sebagai seorang wanita, ia mungkin dikenal lemah. Tetapi pada saat ia dihina oleh para

Kurawa, ia seorang diri berani mempertahankan kehormatan dan martabatnya.

Sikap Drupadi ini haruslah menjadi panutan bagi kaum wanita. Meskipun kita adalah seorang wanita yang dianggap lemah oleh kaum lelaki, tetapi kita harus berani menyuarakan pendapat kita dan harus berani mempertahankan martabat kita, karena setiap orang memiliki kedudukan yang sama. Bila kita lemah, maka akan mudah diremehkan dan mendapatkan perlakuan yang tidak adil dalam masyarakat.

4. Bhima sebagai seorang ksatria tidak melawan dan memberontak saat ia dijadikan taruhan oleh kakaknya, Yudhistira dan dihina oleh para Kurawa. Tetapi saat ia melihat Dursashana hendak melecehkan Drupadi, ia sangat marah dan bersumpah bahwa ia akan membunuh Dursashana.

Sikap Bhima ini sangat menunjukkan sikap pahlawan. Ia rela dirinya diinjak-injak, tetapi ia tidak rela bila orang lain (orang yang baik) diperlakukan tidak adil.

5. Dritarastra, ayah Kurawa memiliki hati yang baik tetapi lemah. Ia sangat mencintai anak-anaknya meskipun ia tahu bahwa anaknya telah melakukan banyak kejahatan, terutama terhadap Pandawa. Duryodhana sering memanfaatkan kelemahan ayahnya itu untuk melancarkan rencana-rencana jahatnya terhadap Pandawa.

Sikap Dritarastra sering kita temui dalam kehidupan sehari-hari. Seorang ayah akan selalu berusaha memenuhi permintaan/membela anaknya meskipun terkadang ia tahu bahwa anaknya salah. Seorang ayah juga akan berkali-kali memberikan kesempatan kepada anaknya, meskipun berkali-kali anaknya telah mengecewakannya.

6. Duryodhana sering merasa tidak puas dan iri dengan kesuksesan Pandawa. Meskipun ia telah hidup berkecukupan dan mewah, ia tetap tidak puas karena merasa kalah dengan Pandawa. Dengan segala cara ia berusaha menghancurkan Pandawa.

Hal ini sering kita temui di sekitar kita. Sebagai manusia, kita sering sekali mengalami rasa iri hati terhadap sesama. Baik itu dari segi pendidikan, materi, sifat, dan lain-lain. Tetapi itu semua bergantung bagaimana kita

menghadapi perasaan iri hati kita itu. Bila kita tidak dapat menahan diri, maka kita akan terjerumus dalam pikiran jahat.

## **2.1.5 Studi Karakter**

### **2.1.5.1 Studi Karakter Verbal**

Dalam pembatasan masalah, yang digunakan adalah cerita dari buku Mahabharata karangan Nyoman S. Pendit, sehingga studi penggambaran karakter menyesuaikan dengan buku tersebut.

#### **1. Yudhistira**

Ia digambarkan sebagai sosok yang sederhana, sehingga tidak menggunakan aksesoris yang berlebihan. Ia juga dikenal ramah, dan bijaksana, sehingga memiliki raut wajah yang lembut.

#### **2. Bhimasena**

Ia merupakan Pandawa yang sangat kuat. Ia memiliki wajah yang sangar dan tubuh yang gagah. Ia memiliki senjata gada rujakpala yang terkenal. Kukunya tajam untuk mencabik-cabik musuhnya. Di lehernya ada seokar yang bila ia berbohong maka ular tersebut akan menggigit lehernya.

#### **3. Arjuna**

Arjuna memiliki paras yang rupawan. Arjuna ahli dalam memanah, sehingga ia sering membawa busur panahnya di punggungnya.

#### **4. Nakula dan Sadewa**

Nakula dan Sadewa merupakan saudara kembar. Mereka sering digambarkan serupa tapi tak sama.

#### **5. Drupadi**

Drupadi digambarkan memiliki kulit coklat, mata yang menyala, dan rambut yang hitam panjang.

#### **6. Duryodhana**

Ia digambarkan memiliki wajah yang bengis dan tubuh yang gagah. Ia juga ahli dalam memainkan senjata gada, sama seperti Bhimasena.

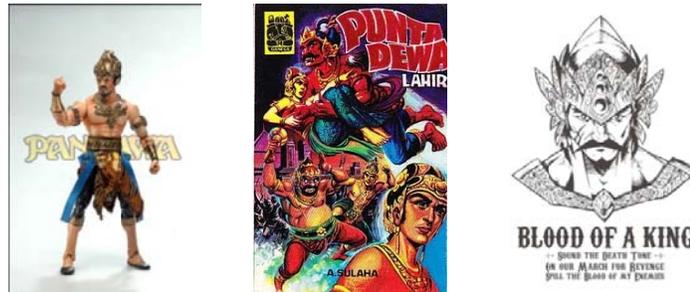
#### **7. Durshasana**

Ia digambarkan sebagai sosok kejam yang memiliki tubuh yang gagah dan mulut yang lebar yang melambungkan kesombongannya.

### 2.1.5.2 Studi Karakter Visual

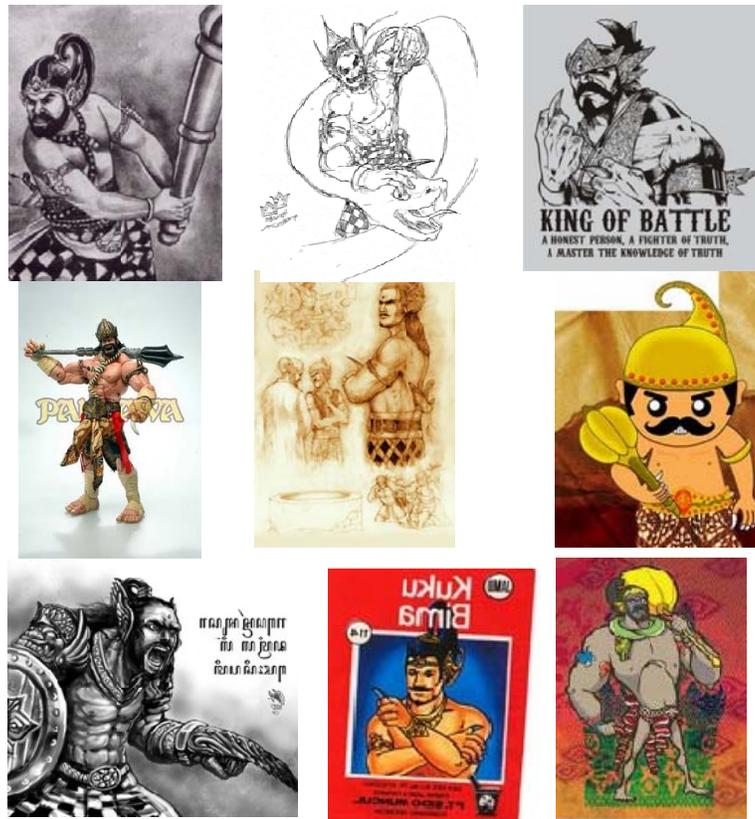
Di bawah ini ada beberapa contoh gambar tokoh-tokoh Mahabharata yang diambil dari beberapa sumber (buku dan internet).

#### 1. Yudhistira



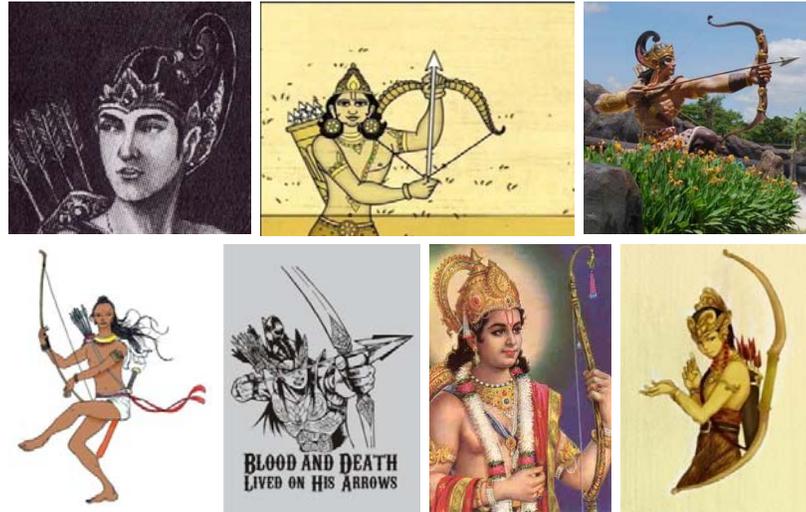
Gambar 2.1 Referensi Visualisasi Yudhistira

#### 2. Bhimasena



Gambar 2.2 Referensi Visualisasi Bhimasena

### 3. Arjuna



Gambar 2.3 Referensi Visualisasi Arjuna

### 4. Nakula dan Sadewa



Gambar 2.4 Referensi Visualisasi Nakula dan Sadewa

### 5. Drupadi



Gambar 2.5 Referensi Visualisasi Drupadi

## 6. Duryodhana



Gambar 2.6 Referensi Visualisasi Duryodhana

## 7. Durshasana



Gambar 2.7 Referensi Visualisasi Durshasana

## 8. Pandawa





Gambar 2.8 Referensi Visualisasi Pandawa

## 2.1.6 Iklan Layanan Masyarakat

### 2.1.6.1 Pengertian Iklan Layanan Masyarakat

Iklan bukan semata-mata pesan bisnis yang menyangkut usaha saja mencari keuntungan secara sepihak. Iklan juga mempunyai peran yang penting bagi kegiatan sosial/non-bisnis. Di negara-negara maju iklan telah dirasakan manfaatnya dalam menggerakkan solidaritas masyarakat dalam menghadapi suatu masalah sosial. Dalam iklan tersebut diutarakan pesan-pesan sosial yang dimaksudkan untuk membangkitkan kepedulian masyarakat terhadap sejumlah masalah publik. Iklan semacam ini disebut Iklan Layanan Masyarakat atau *Public Service Advertising*.

Menurut Liliweri (dalam Widyatama 16) Iklan Layanan Masyarakat (ILM) merupakan iklan yang bersifat *non-profit*. Umumnya iklan ini bertujuan memberikan informasi dan penerangan serta pendidikan pada masyarakat dalam rangka mengajak masyarakat berpartisipasi, bersifat positif terhadap pesan yang disampaikan. Contoh ILM: iklan bahaya merokok, anti narkoba, anti kekerasan, menjaga kebersihan, pelestarian lingkungan, dll.

### 2.1.6.2 Kriteria ILM

Iklan Layanan Masyarakat memiliki ciri-ciri khusus sebagai berikut.

1. Segi penempatan iklan dan porsi tayangnya serta slot waktu dan penempatannya lebih terbatas dibandingkan iklan komersial.
2. Ukuran ILM umumnya besar ( $\frac{1}{4}$  atau  $\frac{1}{2}$  halaman surat kabar). Untuk majalah kadang *full page* atau *double page*.
3. Pesan yang disampaikan berupa himbuan, ajakan, atau peringatan yang ditujukan kepada masyarakat untuk kepentingan umum.
4. ILM adalah iklan non-profit, tidak ada unsur komersial.

5. Mempunyai kekuatan yang luar biasa untuk menciptakan *goodwill* dan menimbulkan *image* yang bagus.
6. Selalu mencantumkan nama sponsor yang jelas.

Sedangkan beberapa kriteria yang menjadi acuan dalam menentukan suatu kampanye pelayanan masyarakat menurut Ad Council, sebuah dewan periklanan di Amerika Serikat (Kasali 202).

1. Non komersial
2. Tidak bersifat keagamaan
3. Non politik
4. Berwawasan nasional
5. Diperuntukkan bagi semua lapisan masyarakat
6. Diajukan oleh organisasi yang telah diakui atau diterima
7. Dapat diiklankan
8. Mempunyai dampak dan kepentingan tinggi sehingga patut memperoleh dukungan media lokal maupun nasional.

### **2.1.6.3 Langkah-langkah dalam Perancangan ILM**

Rhenald Kasali menambahkan bahwa ada beberapa langkah penting dalam perancangan ILM yang pada umumnya tidak jauh berbeda dengan perancangan iklan komersial. Adapun langkah-langkah tersebut antara lain:

1. Identifikasi masalah, dilanjutkan dengan pemilihan dan analisa kelompok sasaran. Kelompok ini dianalisis kebutuhannya, suasana psikologis dan sosiologis yang melingkupi, bahasa, jalan pikiran, serta simbol-simbol yang dekat dengannya.
2. Menentukan tujuan khusus iklan tentang apa yang diharapkan dapat dicapai melalui kampanye tersebut.
3. Menentukan tema iklan. Tema iklan adalah topik pokok atau *selling points* yang ingin dituju oleh iklan.
4. Menentukan anggaran iklan yang diperlukan untuk suatu kampanye selama periode tertentu.

5. Perencanaan media. Tahap ini meliputi tiga hal, yakni identifikasi media yang ada dan tersedia, memilih media yang tepat, serta menentukan waktu dan frekuensi penyiaran.
6. Menciptakan pesan-pesan iklan yang tercermin dalam keseluruhan tampilan iklan, baik itu *headline*, *sub headline*, *body copy*, *artwork*, dan logo, yang secara bersama-sama menarik dan memelihara perhatian masyarakat.

### 2.1.7 Media

Menurut Burhan Bungin (dalam Widyatama, 2006, 13), iklan merupakan “media” pemilik produk yang diciptakan oleh biro iklan untuk disebarluaskan kepada khalayak dengan berbagai tujuan, diantaranya sebagai informasi produk dan mendukung penjualan. Tujuan dasar iklan adalah pemberian informasi tentang suatu produk layanan dengan cara dan strategi persuasif. Agar berita/pesan dapat dipahami, diterima, disimpan/diingat, serta adanya tindakan tertentu ditingkatkan dengan cara menarik perhatian konsumen serta menimbulkan asosiasi-asosiasi yang dapat menggugah selera agar bertindak sesuai keinginan komunikator.

Dalam perancangan Iklan Layanan Masyarakat, media-media yang digunakan berupa ini diperlukan bantuan media-media sebagai sarana penyampaian pesan kepada target sasaran yang dituju.

#### 1. *Above the Line*

Media yang termasuk lini atas adalah surat kabar, majalah, spanduk, radio, televisi, internet, poster, brosur, dan *billboard*. Tujuan dari media lini atas adalah membangkitkan perhatian konsumen terhadap produk/jasa (Indrajaya, 2008, p. 65).

#### 2. *Below the Line*

Media yang termasuk lini bawah adalah seminar, *event*, *direct mail*, *public relation*, dan promosi penjualan. Tujuan penggunaan media lini bawah adalah agar target konsumen merasakan, menyentuh, dan mengalami kebaikan dari produk/jasa (Indrajaya, p. 66). Segala bentuk kegiatan iklan yang dilakukan untuk mendekatkan produk/jasa kepada konsumen.

Kegiatan BTL tidak menggunakan media perantara sehingga konsumen yang disasar tidak menyadari bahwa kegiatan tersebut adalah bagian dari promosi. (Supriyanto, 2008, p. 19)

### 3. *Through the Line*

Pemanfaatan *point of contact* yang sesuai dengan perilaku konsumen untuk mencapai tujuan kampanye periklanan.

## 2.2 Identifikasi Data

### 2.2.1 Landasan Hukum

Upaya mengatasi kemerosotan moral dan budi pekerti anak dapat dilakukan atas dasar adanya kekuatan yang mendukung, yaitu peraturan perundang-undangan/landasan hukum yang telah dibuat demi terwujudnya masyarakat Indonesia yang memiliki moral dan berakhlak baik. Landasan-landasan hukum tersebut antara lain:

1. Sistem Pendidikan Nasional UU No.2/89. Bab II Pasal 4: untuk mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.
2. UU No.2/1989 Penjelasan Pasal 39 ayat (2): menyatakan bahwa pendidikan pancasila mengarahkan perhatian pada moral yang diharapkan diwujudkan ke dalam kehidupan sehari-hari.
3. TAP MPR No.X/MPR/1998 tentang pokok-pokok reformasi pembangunan pada Bab IV huruf D:
4. Butir 1 F: Peningkatan akhlak mulia dan budi pekerti luhur dilaksanakan melalui pendidikan budi pekerti di sekolah
5. Butir 2 H: Meningkatkan pembangunan akhlak mulia dan moral luhur masyarakat melalui pendidikan agama untuk mencegah/menangkal tumbuhnya akhlak tidak terpuji.
6. TAP MPR No.IV/MPR/1999, tentang GBHN Bab IV Huruf D mengenai agama butir 1:

7. Menetapkan fungsi, peran, dan kedudukan agama sebagai landasan moral, spiritual dan etika dalam penyelenggaraan negara. Perundang-undangan tidak bertentangan dengan moral agama.
8. Meningkatkan jaminan kesejahteraan tenaga kependidikan sehingga mampu berfungsi secara optimal terutama dalam meningkatkan pendidikan watak dan budi pekerti agar dapat mengembalikan wibawa lembaga dan negara.
9. Undang-undang Republik Indonesia Pasal 3 Tahun 2003:
  - a. “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”
10. Undang-undang Republik Indonesia mengenai “kurikulum” Pasal 37 menyebutkan bahwa:
  - a. Kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat:
    - 1) pendidikan agama;
    - 2) pendidikan kewarganegaraan;
    - 3) bahasa;
    - 4) matematika;
    - 5) ilmu pengetahuan alam;
    - 6) ilmu pengetahuan sosial;
    - 7) seni dan budaya;
    - 8) pendidikan jasmani dan olahraga;
    - 9) keterampilan/kejuruan; dan
    - 10) muatan lokal.
11. Undang-undang Dasar 1945 pasal 31 ayat 3 mengenai “Pendidikan dan Kebudayaan” yang menyebutkan:
  - a. Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan suatu sistem pendidikan nasional, yang meningkatkan keimanan dan ketaqwaan

serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang diatur dengan undang-undang.

12. Kebijakan pokok Departemen Pendidikan Nasional (Dr. Yahya Muhaimin, menteri Pendidikan Nasional). Ketiga kebijakan tersebut adalah:

13. Penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi

14. Peningkatan pendidikan Budi Pekerti

15. Peningkatan budaya baca tulis

### 2.2.2 Organisasi Pendukung

Organisasi pendukung dibalik perancangan Iklan Layanan Masyarakat ini adalah majalah anak-anak Mentari.



Gambar 2.9 Logo Majalah Mentari

Nama perusahaan : Mentari, Majalah Anak Indonesia  
Alamat redaksi : Kompleks Jawa Pos Group  
Jl. Sumatera 31-G Lt. 2  
Surabaya 60281  
Nomer telepon : (031) 5029642 / (031) 5028269  
Nomer fax : (031) 5034053  
Email : [majalahmentari@yahoo.com](mailto:majalahmentari@yahoo.com)

#### 2.2.2.1 Sejarah Perusahaan

Majalah Mentari pertama kali didirikan oleh Alm. Harry Sasono DS. pada tahun 1986. Pada waktu itu karena hambatan modal yang terbatas, penerbitan majalah dilakukan setiap 2 minggu sekali. Tetapi kemudian pada tahun 1991, manajemen majalah Mentari diambil alih oleh Jawa Pos Group sebagai salah satu

anak perusahaan. Sejak saat itu penerbitan majalah Mentari pun menjadi tiap minggu.

#### **2.2.2.2 Visi dan Misi Perusahaan**

Mentari ingin memberikan tambahan pengetahuan dan hiburan kepada anak (*target market*) di luar sekolah. Sedangkan visi dari Mentari adalah untuk meningkatkan minat baca anak-anak.

#### **2.2.2.3 Profil Majalah**

|                      |   |
|----------------------|---|
| Penerbit             | : PT Jawa Mentari Press   |
| <i>Target Market</i> | : Anak-anak sekolah dasar kelas, khususnya kelas 3-6.                 |
| Harga                | : Rp 7.000,00   |
| Frekuensi terbit     | : Setiap minggu   |
| Hari edar            | : Hari Sabtu  |
| Wilayah edar         | : Seluruh kota di Jawa Timur, Jakarta, Semarang, Bali, dan Jogjakarta |

#### **2.2.2.4 Isi Majalah**

1. Pelajaran meliputi soal-soal di sekolah dasar
2. Pelajaran bahasa Inggris dan bahasa Jawa
3. Pengetahuan umum
4. Humor
5. Cerita pendek
6. Berita/gosip terbaru

#### **2.2.2.5 Struktur Organisasi Perusahaan**

|                        |   |
|------------------------|---|
| Pendiri                | : Harry Sasono DS (Alm.)                  |
| Pemimpin redaksi       | : K. Sudirman                             |
| Koordinator penerbitan | : Soejanto AM.                            |
| Dewan redaksi          | : Anto Gino, Redi                         |
| Redaksi                | : Anthony, Antok, Rochma MA. (sekretaris) |

Koresponden : Augustine N., CH Wadud, Habib K.  
Artistik : Iksan, Arif, Rudy Rillf  
Keuangan : Novi  
Pemasaran/Sirkulasi: Sri Murni, Anis, M. Nasir, Fauzan  
Iklan/Promosi : Idha N., Ine C., Jhony Wong, Hendra (Jakarta)  
Fotografer : Irwan  
Perwakilan Malang : Tohawi, Fardiansyah  
(Alamat: Harian Malang Pos Jl. Sriwijaya No. 1  
Malang)

### **2.2.3 Faktor Penghambat dan Pendukung**

#### **1. Faktor Penghambat**

Beberapa faktor penghambat sehingga pendidikan Budi Pekerti kurang memberikan hasil yang maksimal terhadap kehidupan moral anak didik.

- a. Pemerintah sejauh ini hanya mengeluarkan kebijakan berupa peraturan perundangan saja, belum banyak melakukan upaya optimal, berupa kampanye nyata atau tindakan secara langsung, dalam menanggulangi kemerosotan moral dan budi pekerti anak.
- b. Kondisi ekonomi di Indonesia yang terpuruk menimbulkan krisis di segala bidang termasuk bidang pendidikan.
- c. Krisis ekonomi yang terjadi di Indonesia juga memberi dampak yang cukup signifikan dalam tuntutan ekonomi keluarga sehingga para orang tua walaupun mengerti tentang pentingnya menanamkan nilai-nilai moral dan budi pekerti pada anak, kurang dapat menerapkan pada anak.
- d. Kemajuan teknologi juga memiliki pengaruh besar terhadap pergeseran nilai-nilai moral dan budi pekerti anak. Dunia menjadi tanpa pembatas ruang atau waktu. Pada kondisi inilah anak mengalami globalisasi hidup. Dia menjadi tahu segala. Batas-batas moral menjadi demikian tipis. Anak menjadi demikian kritis akan nilai-nilai moral yang diajarkan di sekolah atau oleh keluarga.

- e. Teladan dan contoh yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari mempengaruhi cara berpikir anak. Anak usia 7-11 tahun, lebih banyak menghabiskan waktunya di rumah bersama orang tua. Terkadang nilai-nilai moral yang mereka pertunjukkan di depan mata anak-anak sedemikian riskan dan vulgar diketahui oleh para anak tersebut.
- 2. Faktor Pendukung
    - a. Mata pelajaran di sekolah yang memiliki fungsi dalam penanaman nilai-nilai moral dan budi pekerti kepada anak didik.
    - b. Pendidikan non-formal yang diajarkan secara langsung oleh guru, orang tua, dan lingkungan.
    - c. Adanya peraturan-peraturan dalam kehidupan masyarakat yang dapat menjadi patokan anak dalam bertingkah laku sesuai norma.

#### **2.2.4 Upaya Pemerintah**

Upaya pemerintah meningkatkan pendidikan budi pekerti

- 1. Pada tahun ajaran 2010, pemerintah memberlakukan Budi Pekerti menjadi muatan lokal di masing-masing tingkatan sekolah.
- 2. Peraturan-peraturan/kebijakan-kebijakan pemerintah dalam menetapkan mata pelajaran-mata pelajaran sebagai pendukung terlaksananya pendidikan Budi Pekerti (agama, PPKn, dll).

#### **2.2.5 Iklan Layanan Masyarakat yang Pernah Dibuat**

Budi pekerti memiliki pengertian yang luas. Iklan Layanan Masyarakat yang pernah dibuat pun beragam dan memiliki nilai budi pekerti yang berbeda-beda. Di bawah ini adalah beberapa ILM yang ada kaitannya dengan nilai budi pekerti.

- 1. ILM di bawah ini mengangkat mengenai kesopanan dalam bertingkah laku sebagai bangsa Indonesia dengan makan dan minum menggunakan tangan kanan.



Gambar 2.10 Gambar ILM Kembalikan Jati Diri Bangsa

2. ILM di bawah ini mengangkat mengenai kekerasan.



Gambar 2.11 Gambar ILM Kekerasan Ospek



Gambar 2.12 Gambar ILM Sahabat Peduli



Gambar 2.13 Gambar ILM Sahabat Peduli

### 3. ILM mengenai pendidikan



Pendidikan bukan hanya otoritas tanggung jawab Negara semata, melibatkan juga komponen-komponen yang ada, termasuk masyarakat. Namun Negara sebagai ujung tombak yang memiliki kekuasaan sangat diharapkan untuk mengimplementasikan peraturan pendidikan dengan sungguh-sungguh.

Gambar 2.14 Gambar ILM Pendidikan



Gambar 2.15 Gambar ILM Budi Pekerti

### **2.2.6 Usulan Pemecahan Masalah**

1. Pemerintah diharapkan lebih serius menangani kemerosotan moral dan budi pekerti anak, tidak hanya sebatas menetapkan kebijakan. Misalnya dengan:
  - a. Mengalokasikan anggaran pelatihan bagi para guru dalam melakukan integrasi materi moral dan budi pekerti ke dalam setiap mata pelajaran,
  - b. Menjadikan mata pelajaran budi pekerti sebagai syarat kelulusan.
2. Kepada lembaga-lembaga pendidikan diharapkan menerapkan media informasi yang atraktif dan menarik sehingga pelajaran budi pekerti dapat dinikmati oleh anak dan nilai-nilai budi pekerti pun akan mudah tersalurkan dan mudah diingat.
3. Pemerintah sebaiknya banyak mengadakan kegiatan sosial yang menarik bagi anak dalam rangka penanaman budi pekerti dengan acara-acara yang menarik, sehingga ketertarikan anak untuk belajar semakin meningkat dan partisipasi anak untuk melestarikan nilai-nilai moral lebih terasa.
4. Seluruh lapisan masyarakat melakukan kontrak sosial agar kemerosotan moral dan budi pekerti tidak semakin bertambah.

### **2.3 Analisa Data**

Analisa Data dilakukan untuk mendapatkan suatu kesimpulan atau panduan yang digunakan dalam perancangan media. Analisa data ini dilakukan dengan pembagian kuesioner kepada 20 anak yang merupakan target audience (anak SD kelas 1-5) secara acak. Kuesioner ini tidak disebarkan melainkan langsung ditanyakan kepada narasumber untuk menghindari ketidakpahaman anak terhadap isi kuisisioner.

#### **2.3.1 Pertanyaan Kuisisioner**

Nama :

Usia/Kelas :

Sekolah :

1. Bagaimanakah pendapat/kesan kalian terhadap pelajaran budi pekerti di sekolah (Pendidikan Moral, Agama, dll)?

- a. Biasa saja
  - b. Mengasyikkan
  - c. Membosankan
2. Sudahkah kalian menerapkan budi pekerti dalam kehidupan sehari-hari (memberi hormat kepada orang yang lebih tua, menolong orang yang membutuhkan, dll)?
    - a. Sudah
    - b. Tidak pernah
  3. Pernahkah kalian mendapat hukuman atas kenakalan/kesalahan yang kalian lakukan?
    - a. Pernah
    - b. Tidak pernah
  4. Bagaimana perasaan kalian saat mendapat hukuman?
    - a. Sedih/takut
    - b. Menyesal
    - c. Biasa saja
  5. Dengan siapakah kalian lebih dekat?
    - a. Ayah
    - b. Ibu
    - c. *Babysitter*
  6. Cerita seperti apakah yang kalian sukai?
    - a. Petualangan
    - b. Pengetahuan
    - c. Dongeng
    - d. Kartun lucu

7. Apa yang kalian paling sukai dari cerita tersebut?
  - a. Tokohnya keren/lucu
  - b. Ceritanya seru/menarik
  - c. Pesan/pengetahuan yang terdapat dalam cerita
8. Apakah kalian memiliki tokoh cerita favorit?
  - a. Punya
  - b. Tidak
9. Tokoh seperti apa yang kalian sukai?
  - a. Tokoh kartun
  - b. Tokoh superhero
  - c. Tokoh *princess*
10. Apa reaksi kamu terhadap tokoh favorit tersebut?
  - i. Mengikuti film dan bukunya
  - ii. Mengoleksi *merchandise*-nya
  - iii. Menirukan tingkah laku tokoh
  - a. Melakukan i
  - b. Melakukan i dan ii
  - c. Melakukan i, ii, dan iii

### 2.3.2 Hasil Kuisioner

Daftar responden yang mengisi kuisioner

Tabel 2.1 Tabel daftar responden kuisioner

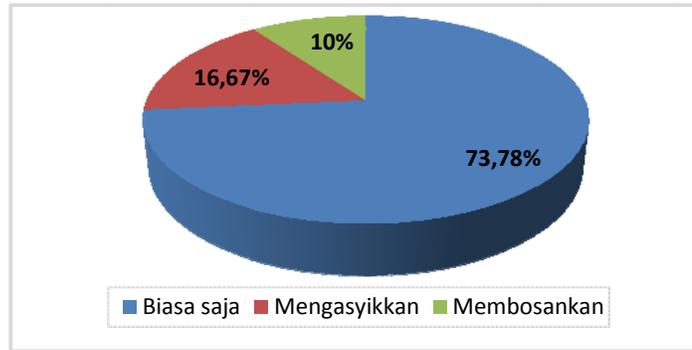
| No | Nama          | Usia / kelas | Sekolah         |
|----|---------------|--------------|-----------------|
| 1  | Clarissa (P)  | 11 tahun / 5 | SD Cita Hati    |
| 2  | Ferdian (L)   | 10 tahun / 4 | SD Cita Hati    |
| 3  | Ivan Ho (L)   | 9 tahun / 4  | SD Cita Hati    |
| 4  | Sheryn (P)    | 9 tahun / 3  | SD Cita Hati    |
| 5  | Moreen (P)    | 7 tahun / 2  | SD Cita Hati    |
| 6  | Stephanie (P) | 9 tahun / 3  | SD Cita Hati    |
| 7  | Darren (L)    | 9 tahun / 3  | SD Cita Hati    |
| 8  | Matthew (L)   | 9 tahun / 3  | SD Cita Hati    |
| 9  | Shanty (P)    | 9 tahun / 3  | SDK Santa Clara |

Tabel 2.1 Tabel daftar responden kuisisioner (Sambungan)

|    |              |              |                 |
|----|--------------|--------------|-----------------|
| 10 | Sheila (P)   | 10 tahun / 4 | SDK Santa Clara |
| 11 | Rendra (L)   | 10 tahun / 4 | SDK Santa Clara |
| 12 | Jessica (P)  | 11 tahun / 5 | SDK Santa Clara |
| 13 | Felix (L)    | 9 tahun / 4  | SD Santa Maria  |
| 14 | Michael (L)  | 10 tahun / 4 | SD Santa Maria  |
| 15 | Yudi (L)     | 11 tahun / 5 | SD Santa Maria  |
| 16 | Felicia (P)  | 10 tahun / 4 | SD Santa Maria  |
| 17 | Bellinda (P) | 10 tahun / 4 | SD Santa Maria  |
| 18 | Mariska (P)  | 10 tahun / 4 | SD Santa Maria  |
| 19 | Sisca (P)    | 10 tahun / 4 | SD Santa Maria  |
| 20 | Raymond (L)  | 10 tahun / 4 | SD Carolus      |
| 21 | Robin (L)    | 8 tahun / 2  | SD Carolus      |
| 22 | Stevany (P)  | 11 tahun / 5 | SD Carolus      |
| 23 | Joseph (L)   | 9 tahun / 4  | SD Carolus      |
| 24 | Mario (L)    | 11 tahun / 5 | SD Carolus      |
| 25 | Caroline (P) | 9 tahun / 3  | SD Carolus      |
| 26 | Christo (L)  | 11 tahun / 5 | SD YPPI         |
| 27 | Gaby (P)     | 7 tahun / 1  | SD YPPI         |
| 28 | Yohan (L)    | 10 tahun / 4 | SD Ciputra      |
| 29 | Linda (P)    | 10 tahun / 4 | SD Ciputra      |
| 30 | Michelle (P) | 7 tahun / 1  | SD Petra 1      |

Dari pertanyaan-pertanyaan di atas, diperoleh jawaban-jawaban sebagai berikut.

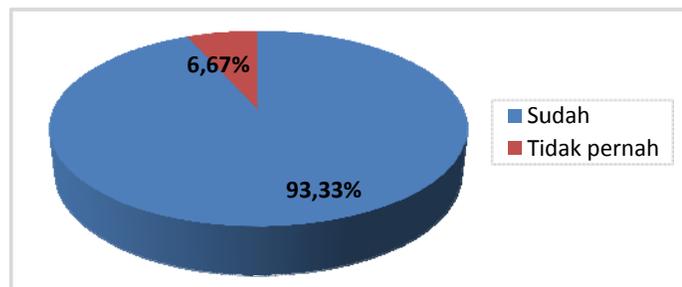
1. Bagaimanakah pendapat/kesan kalian terhadap pelajaran budi pekerti di sekolah (Pendidikan Moral, Agama, dll)?
  - a. Responden yang menjawab biasa saja : 22 (73,78%)
  - b. Responden yang menjawab mengasyikkan : 5 (16,67%)
  - c. Responden yang menjawab membosankan : 3 (10%)



Gambar 2.16 Diagram kesan terhadap pelajaran budi pekerti

2. Sudahkah kalian menerapkan budi pekerti dalam kehidupan sehari-hari (memberi hormat kepada orang yang lebih tua, menolong orang yang membutuhkan, dll)?

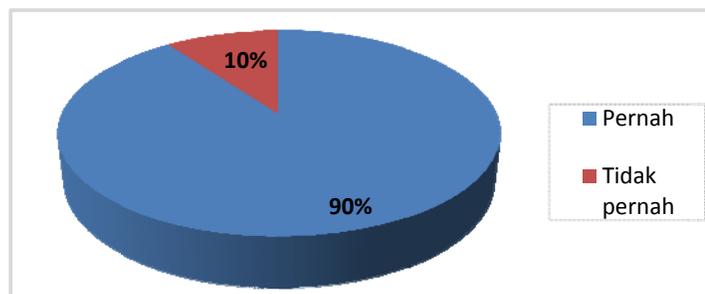
- a. Responden yang menjawab sudah : 28 (93,33%)
- b. Responden yang menjawab tidak pernah : 2 (6,67%)



Gambar 2.17 Diagram penerapan budi pekerti

3. Pernahkah kalian mendapat hukuman atas kenakalan/kesalahan yang kalian lakukan?

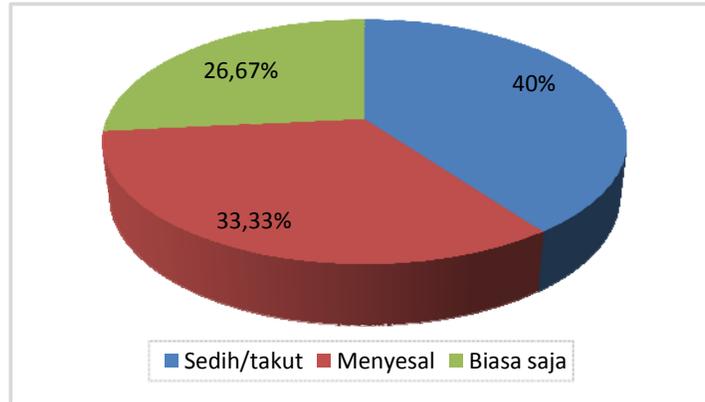
- a. Responden yang menjawab pernah : 27 (90%)
- b. Responden yang menjawab tidak pernah : 3 (10%)



Gambar 2.18 Diagram pernah mendapat hukuman

4. Bagaimana perasaan kalian saat mendapat hukuman?

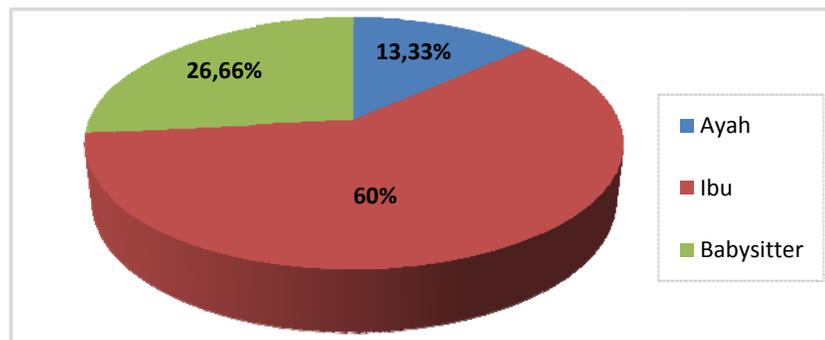
- a. Responden yang menjawab sedih/takut : 12 (40%)
- b. Responden yang menjawab menyesal : 10 (33,33%)
- c. Responden yang menjawab biasa saja : 8 (26,67%)



Gambar 2.19 Diagram perasaan saat mendapat hukuman

5. Dengan siapakah kalian lebih dekat?

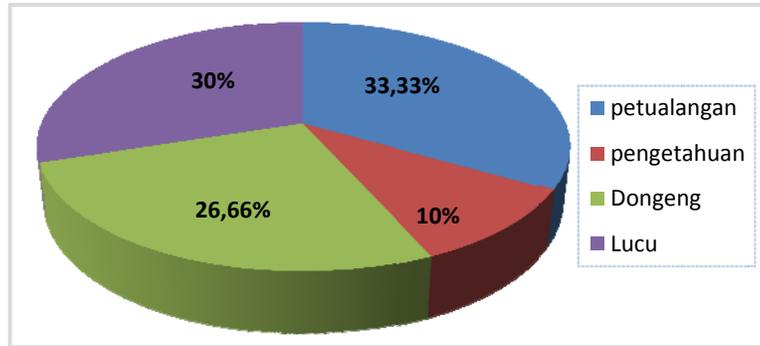
- a. Responden yang menjawab ayah : 4 (13,33%)
- b. Responden yang menjawab ibu : 18 (60%)
- c. Responden yang menjawab *babysitter* : 8 (26,67%)



Gambar 2.20 Diagram dengan siapa anak lebih dekat

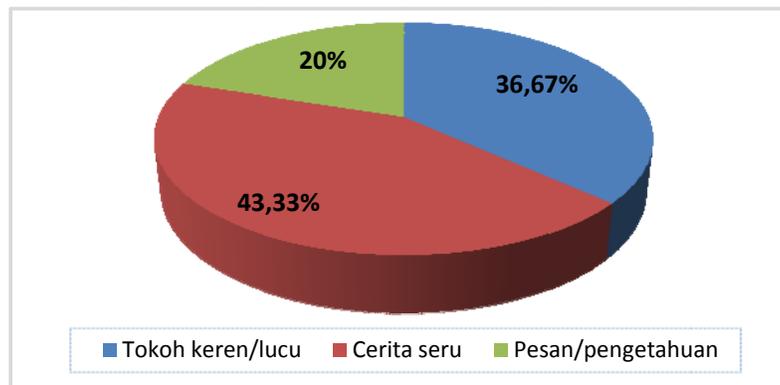
6. Cerita seperti apakah yang kalian sukai?

- a. Responden yang menjawab petualangan : 10 (33,33%)
- b. Responden yang menjawab pengetahuan : 3 (10%)
- c. Responden yang menjawab dongeng : 8 (26,67%)
- d. Responden yang menjawab lucu : 9 (30%)



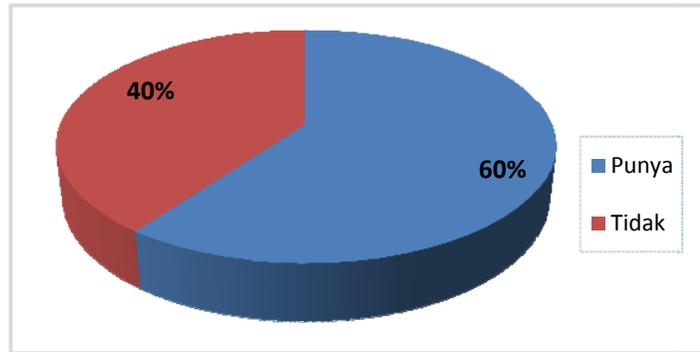
Gambar 2.21 Diagram cerita yang disukai anak

7. Apa yang kalian paling sukai dari cerita tersebut?
- Responden yang menjawab tokohnya keren/lucu : 11 (36,67%)
  - Responden yang menjawab ceritanya seru/menarik : 13 (43,33%)
  - Responden yang menjawab pesan/pengetahuan yang terdapat dalam cerita : 6 (20%)



Gambar 2.22 Diagram yang disukai anak dari sebuah cerita

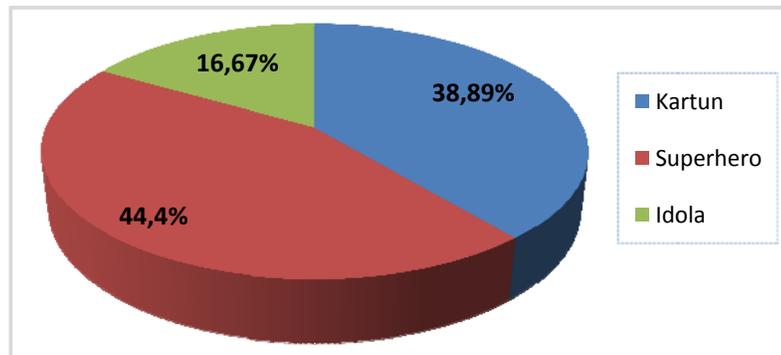
8. Apakah kalian memiliki tokoh cerita favorit?
- Responden yang menjawab punya : 18 (60%)
  - Responden yang menjawab tidak : 12 (40%)



Gambar 2.23 Diagram apakah anak memiliki tokoh favorit

9. Tokoh seperti apa yang kalian sukai? (yang menjawab “punya” pada no. 7)

- a. Responden yang menjawab tokoh kartun : 7 (38,89%)
- b. Responden yang menjawab tokoh superhero : 8 (44,4%)
- c. Responden yang menjawab tokoh idola : 3 (16,67%)

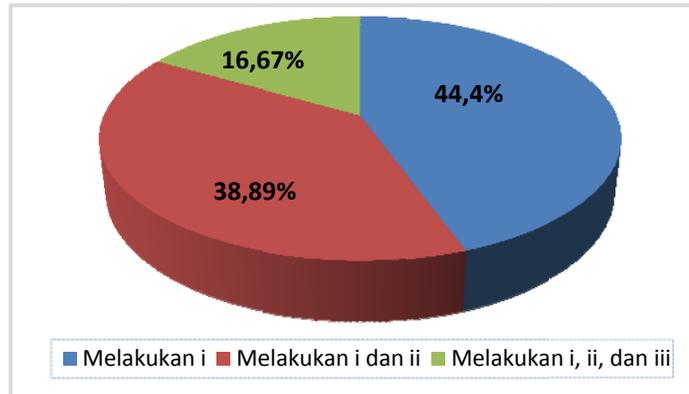


Gambar 2.24 Diagram tokoh yang disukai anak

10. Apa reaksi kamu terhadap tokoh favorit tersebut? (yang menjawab “punya” pada no. 7)

- iv. Mengikuti film dan bukunya
- v. Mengoleksi *merchandise*-nya
- vi. Menirukan tingkah laku tokoh

- a. Responden yang melakukan i : 8 (44,44%)
- b. Responden yang melakukan i dan ii : 7 (38,89%)
- c. Responden yang melakukan i, ii, dan iii : 3 (16,67%)



Gambar 2.25 Diagram tokoh yang disukai anak

### 2.3.3 Metode Analisis Kualitatif

Dari hasil kuesioner di atas, maka diperoleh beberapa kesimpulan yang dapat digunakan sebagai acuan dalam perancangan Iklan Layanan Masyarakat ini.

1. Dari pertanyaan “kesan anak terhadap pelajaran budi pekerti di sekolah”, lebih dari sebagian menjawab “biasa saja”.

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa pelajaran budi pekerti di sekolah selama ini kurang menimbulkan kesan dan ketertarikan anak terhadap obyek. Oleh karena itu diperlukan pendekatan lain yang lebih menarik dalam mengajarkan nilai-nilai budi pekerti terhadap siswa, agar pelajaran yang disampaikan dapat menimbulkan kesan yang mendalam sehingga mudah diingat oleh siswa.

2. Pada pertanyaan “pernahkah anak mendapat hukuman atas kesalahan/kenakalan yang diperbuat”. Kebanyakan dari mereka menjawab “pernah”. Hal ini menunjukkan pelajaran budi pekerti telah diterima anak melalui pengalaman pribadi. Pengalaman pribadi yang seperti inilah yang nantinya akan diingat karena memiliki kesan yang mendalam dalam benak mereka.
3. Pada pertanyaan “bagaimanakah perasaan anak saat mendapat hukuman”, lebih dari 50% anak menjawab “sedih/takut” diikuti oleh jawaban “menyesal”. Dari sinilah anak dapat mendapatkan pelajaran mengenai sebab akibat, yang akan menjadi bekal dalam pertumbuhan karakternya.

4. Lebih dari 50% anak menjawab bahwa ibu lebih memiliki peran dalam menentukan pendidikan anak.  
Lebih dari 50% anak menjawab bahwa mereka lebih dekat kepada ibu.  
Dari kedua pernyataan di atas, maka “ibu” dapat dijadikan sebagai target sekunder dari perancangan ini.
5. Dari pertanyaan “cerita seperti apa yang paling disukai”, kebanyakan menjawab petualangan.  
Dari pertanyaan “apa yang paling disukai dari cerita tersebut”, kebanyakan menjawab bahwa ceritanya seru.  
Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak tersebut menyukai cerita yang memiliki alur yang menarik dan tidak monoton, sehingga mereka dapat ikut merasa berada dalam cerita tersebut. Kisah Mahabharata mencakup dua kriteria tersebut. Kisah ini juga merupakan kisah petualangan yang memiliki alur cerita yang menarik sehingga cocok untuk disuguhkan kepada *target audience*.
6. Dari pertanyaan “tokoh seperti apa yang disukai anak”, lebih banyak yang menjawab tokoh superhero, diikuti tokoh kartun.  
Dalam cerita Mahabharata banyak figur pahlawan yang dapat dijadikan idola yang dalam perancangan ini akan divisualisasikan ke dalam bentuk kartun yang lucu sehingga lebih menarik dan mudah disukai oleh *target audience*.
7. Dari pertanyaan no. 9 yaitu “reaksi anak terhadap tokoh favorit”, lebih dari 50% menjawab “juga mengoleksi *merchandise*-nya”, sehingga pendekatan terhadap *target audience*, dapat dilakukan dengan penyebaran *merchandise-merchandise* yang disukai/dekat dengan lingkungan/hobi *target audience*.

#### **2.3.4 Metode Analisis AIDCA**

Untuk membantu dalam meneliti dan mengolah data-data yang diperoleh maka akan digunakan metode AIDCA (*Attention, Interest, Desire, Conviction, Action*) dalam perancangan ILM ini. AIDCA adalah (Kasali 83-86):

1. *Attention* (perhatian)

Iklan harus menarik perhatian khalayak sasaran, baik pembaca, pendengar, atau pemirsa. Dan hal yang perlu diperhatikan adalah perhatian target audiens harus diklaim, karena kebanyakan orang yang membeli atau melihat suatu media tidak untuk melihat iklannya kecuali bila iklan tersebut menarik perhatian mereka. Beberapa trik-trik khusus yang dapat menarik perhatian target audiens adalah dengan menggunakan headline yang mengarahkan, menggunakan slogan yang mudah diingat dan menggiring mata pembaca pada satu fokus tertentu dimana penataan yang teliti dan cermat sangat berperan.

2. *Interest* (minat)

Setelah perhatian target audiens berhasil direbut, maka yang harus dilakukan kemudian adalah bagaimana membuat mereka berminat dan ingin tahu lebih banyak. Perhatian harus segera ditingkatkan menjadi minat sehingga timbul rasa ingin tahu yang lebih besar terhadap pesan yang disampaikan. Hal tersebut dapat dilakukan dengan headline yang merangsang rasa ingin tahu seseorang.

3. *Desire* (kebutuhan/keinginan)

Iklan dapat dikatakan berhasil kalau dapat menggerakkan keinginan seseorang untuk memiliki, menikmati atau melakukan apa yang diiklankan. Kebutuhan/keinginan mereka untuk memiliki, menikmati atau melakukan sesuatu harus dibangkitkan.

4. *Conviction* (rasa percaya)

Pada tahap ini ingin ditanamkan pada benak target audiens bahwa yang ditawarkan adalah benar, terutama bagi yang masih timbul keragu-raguan karena pengalaman masa lalu serta kebiasaan iklan yang menipu. Untuk dapat menimbulkan rasa percaya diri pada target audiens, sebuah iklan dapat ditunjang dengan testimonial atau pembuktian.

5. *Action* (tindakan)

Dalam tahap akhir ini, target audiens diharapkan melakukan tindakan nyata atas iklan yang telah diluncurkan. Memilih kata yang tepat agar target audiens bergerak melakukan respon sesuai dengan yang diharapkan adalah suatu pekerjaan yang tidak mudah. Penggunaan kata-kata yang

tepat juga harus mempertimbangkan dampak psikologisnya. Diharapkan dengan digunakannya metode AIDCA ini, ILM yang akan dibuat dapat diterima dengan baik dan menghasilkan suatu fungsi yang efektif dan maksimal dalam menyampaikan pesan peduli terhadap pendidikan anak-anak tunanetra.