

BAB I. PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Kebudayaan merupakan suatu hal penting dalam kehidupan, terutama di Indonesia yang memiliki berbagai macam budaya berbeda-beda atau biasa disebut multikultural. Budaya adalah suatu hasil akal pikiran, adat istiadat yang berasal dari kemajuan peradaban (KBBI). Multikultural dapat berpotensi untuk membangun dan menggerakkan dinamika kehidupan berbangsa dan bernegara. Akan tetapi, disisi lain, multikultural dapat berpotensi untuk menimbulkan masalah sosial yang dapat mengancam integritas bangsa. Masalah perbedaan bisa menjadi panjang dan membuat konflik yang lebih besar jika tidak dihentikan. Dari masa lalu dapat dilihat permasalahan multikultural ini sudah terjadi selama bertahun-tahun, hingga menjadi satu langkah terjadinya perang saudara. Seperti yang terjadi antara suku Dayak dan suku Madura pada tahun 2001 di Kalimantan, yang dikenal dengan perang sampit. Menyebabkan hampir 90% populasi masyarakat Madura melarikan diri, dan korban meninggal dunia berkisar pada angka 500 sampai 1.300. Konflik lainnya adalah antar-etnis di tahun 1998 antara golongan pribumi dan Tionghoa, yang didasar oleh pengaruh politik. Hingga menyebabkan banyak terjadi kasus pelecehan, penjarahan, perusakan dimana-mana.

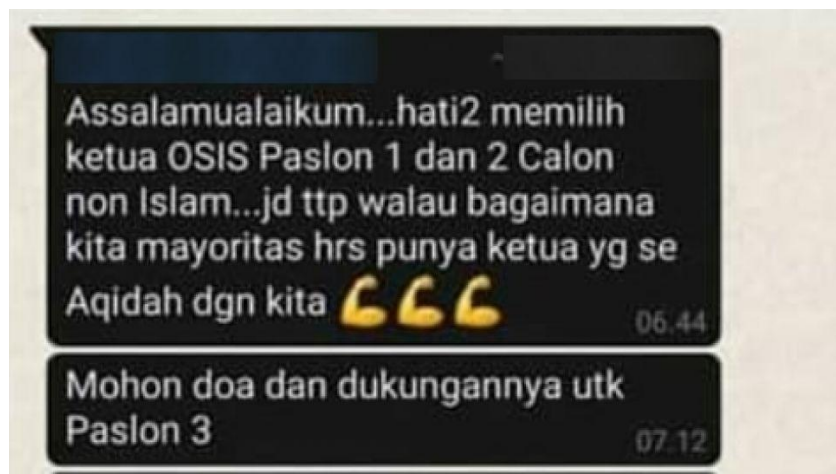
Beberapa contoh kasus lainnya yang terjadi di tahun 2020 antara lain: 1) Seorang guru yang mengajak anak didiknya untuk tidak memilih tokoh non-muslim untuk dijadikan pemimpin (Facebook). 2) Penghinaan terhadap perbedaan bentuk tubuh baik, kulit, wajah dan ras di platform sosial media (Youtube). 3) Beberapa pekerjaan yang dibilang rendah dan dikaitkan dengan ras tertentu (Facebook). Masalah ini bisa terjadi dimana saja, dan tidak jarang terjadi di dalam dunia pendidikan. Dunia pendidikan sebenar-benarnya harus bersih dari berbagai macam konflik sosial. Institusi pendidikan adalah salah satu yang bertanggung jawab atas perkembangan seorang anak. Pengaruh kehidupan sosial masyarakat juga adalah satu yang menentukan individu seseorang. CNN dalam Tirto.id (2017) Konflik SARA bukan hanya terjadi kepada kasus orang dewasa juga namun berdasarkan data yang tercatat, ada beberapa kasus yang terjadi dalam rangkap anak-anak.

Tahun 2017 dilansir dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia terdapat beberapa laporan di beberapa daerah, dimana anak-anak mengejek teman yang memiliki keyakinan berbeda. Tidak berhenti disitu ada beberapa kasus lainnya yang terjadi di lingkungan sekolah dasar yang dimana siswa nya berani mengancam teman yang berbeda keyakinan dengannya juga. Berdasarkan pada data Kominfo media sosial masih menjadi sarana penyebaran berita palsu dan isu SARA. Data dari salah satu platform media sosial terbanyak, yaitu Facebook menunjukkan ada sekitar 140.000.000 pengguna di Indonesia per Juli 2020. Statistik tersebut mencakup sebanyak 52,5% populasi di Indonesia saat ini. Pengguna internet di Indonesia sendiri mencakup kurang lebih 53,7% dari total populasi. Menempati peringkat empat keatas dari negara-negara pengguna internet terbanyak di dunia.

Upaya pemerintah pun kerap dilakukan dalam beberapa tahun ini, salah satunya adalah melalui Gerakan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) yang telah berjalan dari tahun 2016. Adanya program tersebut adalah untuk penguatan karakter demi mencapai generasi yang lebih baik. Sehingga diharapkan mampu mengatasi konflik ataupun isu yang berhubungan tentang nilai-nilai kearifan lokal salah satunya terkait isu SARA. Program tersebut dilaksanakan dengan pemanfaatan berbagai media teknologi, dan berbagai *platform* media sosial, sehingga diharapkan dapat memicu jiwa kreativitas anak. Ancaman pidana juga diberlakukan untuk orang yang melakukan ujaran kebencian terkait SARA yang tertuang dalam perundang-undangan di Indonesia. Tepatnya diatur dalam Pasal 45A ayat (2) UU 19/2016, yang berbunyi “*Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan informasi yang ditujukan untuk menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan individu dan/atau kelompok masyarakat tertentu berdasarkan atas suku, agama, ras, dan antar golongan (SARA) sebagaimana dimaksud dalam Pasal 28 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1 miliar.*”

Berdasar pada beberapa hal diatas, adanya rasa ketidakpuasan, egoisme, sifat berkuasa, dan disinformasi adalah beberapa penyebab dari konflik yang pernah terjadi di Indonesia. Selayaknya, nilai-nilai tentang kebudayaan harus diterapkan sedini mungkin untuk menjadi langkah preventif demi meminimalisir konflik yang terjadi. Anak-anak adalah penerus generasi bangsa yang perlu pendidikan karakter

yang kuat, sehingga pendidikan karakter perlu diterapkan dari masa muda tepatnya pada masa perkembangannya pada sekolah dasar, demi mencegah supaya tidak terlibat dalam konflik SARA. Ancaman pidana terkait isu SARA juga hanya dapat diberlakukan oleh masyarakat diatas 21 tahun demi membuat efek jera. Anak-anak yang terlibat dan pernah melalui konflik SARA hanya bisa diberi teguran dan juga edukasi tanpa adanya ancaman pidana, sehingga masalah utama dalam masa anak-anak yang bisa dilakukan adalah dalam hal pencegahan , yaitu dengan pendidikan karakter. Karakter seseorang dapat terbentuk sejak dini mungkin dan dapat dipengaruhi oleh lingkungan keluarga, sekolah, dan pergaulan. Beberapa contoh yang dapat dilihat dari kurangnya pendidikan karakter dari dunia pendidikan adalah perilaku contek-mencontek, ejek mengejek, perkelahian, perundungan, dan lain-lain. Hal itu membuktikan bahwa pendidikan karakter belum sepenuhnya terintegrasi didalam dunia pendidikan. Akan menjadi sebuah tantangan baru untuk institusi pendidikan dalam mengajarkan hal tersebut.



Gambar I.1 Larangan seorang guru untuk memilih ketua OSIS non muslim.

Sumber: <https://www.suara.com/news/2020/10/27/184056/larang-murid-pilih-ketua-osis-non-muslim-guru-sma-58-jaktim-bakal-dihukum?page=all> (Diakses pada 07/06/2021)



Gambar I.2 Pengejekan Orang Korea kepada Indonesia.

Sumber: https://www.instagram.com/p/CMPbRN5Hk4_/ (Diakses pada 07/06/2021)



Gambar I.3 Penghinaan Sebuah Ras dari Facebook.

Sumber: <https://www.jpnn.com/news/heboh-perempuan-berjilbab-vhia-valenvhi-menghina-suku-jawa-dibully> (Diakses pada 07/06/2021)

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang dari fenomena mengenai konflik SARA, maka permasalahan tersebut dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- Konflik SARA merambah pada dunia teknologi dan menyebabkan disinformasi terkait isu SARA lebih mudah tersebar.
- Konflik SARA tidak hanya terjadi kepada orang dewasa, namun juga anak-anak.
- Konflik SARA menelan banyak korban jiwa, dan membuat sebagiannya takut untuk bersosialisasi.
- Pendidikan karakter belum optimal.

I.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada identifikasi masalah mengenai fenomena konflik SARA, maka yang menjadi rumusan masalah adalah:

- Bagaimana mencegah konflik SARA, yang ditujukan kepada anak-anak demi menjalankan langkah pencegahan yang efektif dan menanamkan sikap lebih baik?

I.2 Batasan Perancangan

Berdasarkan pada rumusan masalah mengenai fenomena konflik SARA terdapat sebuah batasan, sehingga objek pembahasan akan terarah pada satu titik, batasan tersebut yaitu:

- Perancangan ini dimulai dari November 2020 sampai September 2021.
- Perancangan ini dibatasi di wilayah Indonesia.
- Perancangan ini dibatasi dalam hal pendidikan karakter terkait dengan konflik SARA.

I.3 Tujuan dan Manfaat Perancangan

Berdasarkan pada batasan masalah mengenai fenomena konflik SARA, hal yang menjadi tujuan dan manfaat perancangan ini yaitu:

I.3.1 Tujuan Perancangan

- Untuk Mencegah konflik SARA dengan langkah preventif menerapkan penguatan pendidikan karakter pada anak.

I.3.2 Manfaat Perancangan

- Bagi Masyarakat
Bagi masyarakat diharapkan dapat berdampak pada sikap dan etika yang lebih baik bagi anak. Sehingga konflik SARA dapat diminimalisir dimasa mendatang.
- Bagi Dunia Pendidikan / *stakeholder*
Perancangan ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi platform baru untuk media pembelajaran yang lebih inovatif.
- Bagi Bidang Keilmuan
Perancangan ini diharapkan dapat menjadi kombinasi penerapan bidang keilmuan desain komunikasi visual dan juga teknologi informasi, dimana dapat membuat media pembelajaran yang menarik dan unik bagi dunia pendidikan.