

HELENA MULJANTO

Bangun Pekerti Lewat Buku dan Web



Pembentukan karakter anak memang harus dimulai sedini mungkin. Selain memberikan pendidikan modern untuk perkembangan otak, sangat penting untuk menanamkan budi pekerti.

BILA kecerdasan tidak didukung akhlak yang baik maka akan mengakibatkan ketidak seimbangan yang serius bagi karakter seseorang. Hal inilah yang coba diajarkan serial buku bergambar berbahasa Inggris "The Tale of Didgit Cobbleheart" yang mengemas pengajaran budi pekerti dalam format *edutainment*.

Dikeluarkan oleh PT Panen Cipta Kreasi Perkasa, yang juga dikenal sebagai Lily & Eddy, dalam gerakannya membangun budi pekerti anak juga didukung penuh oleh keberadaan website dengan situs www.didgitcobbleheart.com atau www.bukubudipekerti.com yang hanya dalam waktu enam bulan saja telah memiliki lebih dari 1.000 anggota dengan 6.000 lebih kunjungan. Website ini juga berhasil menarik keanggotaan dari manca negara seperti Amerika Serikat, negara-negara Uni Eropa, Australia, Singapura, Kanada, dan lain-lain.

Di mulai sejak Juli tahun lalu, Lily & Eddy dibangun atas pemikiran Helena

Muljanto selaku Direktur, yang merasa saat ini setiap orangtua hanya berlomba kecepatan untuk menjadikan anak-anak mereka yang terpinter. Tapi tidak terpikir yang akan terjadi jika hanya sebagian otak anak-anak ini saja yang dikembangkan sedangkan hati mereka tidak.

"Selama ini banyak masalah yang terjadi di dunia ini timbul karena kurangnya akhlak dan kepedulian. Kepintaran otak jarang diimbangi dengan kepiawaian hati yang kemudian menciptakan orang-orang dewasa yang brilian tanpa hati sebagai agen-agen pencipta permasalahan di dunia ini. Kami tidak menginginkan hal ini terjadi, oleh sebab itu kami buatlah tokoh Didgit Cobbleheart untuk anak yang mengajarkan nilai-nilai luhur budi pekerti," ujar wanita yang pernah mengenyam pendidikan di China dan Amerika ini.

Lily & Eddy sendiri di ambil dari nama kedua orang tuanya. Terinspirasi oleh pengajaran dan cara asuh orangtua, Helena berharap perusahaan yang

didirikannya ini mampu berkontribusi dalam menciptakan dunia yang lebih baik dengan menggunakan metode-metode menghibur untuk mengasuh hati dan pikiran anak-anak sehingga diharapkan kelak akan tumbuh menjadi individu-individu yang lebih utuh.

Oleh karenanya, ia selalu berusaha untuk menciptakan materi-materi *edutainment* yang mudah digunakan, menyenangkan, menarik hati dan khusus diciptakan bagi anak-anak, para orang tua dan *educator* serta semua orang yang peduli terhadap pengajaran nilai-nilai budi pekerti.

Sebagai bentuk kepeduliannya, produk perdana perusahaan berupa buku yang berjudul "The Tale of Didgit Cobbleheart" didedikasikan bagi kelompok Guru-Orang-tua-Anak (GOA) di Indonesia dan seluruh dunia.

Apakah saja yang coba di lakukan dalam mengembangkan budi pekerti anak yang lebih baik lagi? Berikut hasil wawancara BISKOM dengan Helena saat *launching* perusahaannya, belum lama ini.

Bisa ceritakan tokoh Didgit Cobbleheart yang dikenalkan oleh Lily & Eddy?

Didgit Cobbleheart adalah seorang anak laki-laki tunggal dari sebuah keluarga kaya yang merupakan karakter utama dalam serial buku ini. Keistimewaan inilah yang menyebabkan Didgit berfikir dirinyalah pusat segalanya, dan kemudian menjadikannya seorang bocah pengganggu (*bully*) yang mau menang sendiri di desanya, Cragtop Caves. Namun, sebagai seorang anak biasa yang tidak sempurna, Didgit selalu berusaha untuk memperbaiki dirinya menjadi anak yang lebih baik lagi. Dalam perjalanannya, berbagai hal di dialaminya baik yang menyenangkan maupun yang tidak, bertemu dengan teman-teman baru dan menjalani petualangan-petualangan yang mengajarnya makna kehidupan.

Serial ini menggabungkan karakter-karakter jaman gua dengan karakter-

karakter yang sering dijumpai pula pada anak-anak jaman sekarang. Buku ini sangat bagus untuk di dengarkan pada anak-anak.

Anda juga membuat website untuk mendukung keberadaan buku serial ini. Apa saja yang bisa dilakukan anak di dalam website ini?

Disini setiap anak bisa melakukan hal-hal kreatif, berbagi tips, maupun bermain. Sharing smart ideas bisa dilakukan, jadi mereka bisa langsung men-showcase-kan ide kreatif mereka atau keterampilan apa saja yang sudah dibuat bisa langsung di pasang atau *upload* dengan menginformasikan bagaimana cara buatnya serta langkah-langkahnya seperti apa sehingga anak yang lain bisa tahu. Lalu kalau kita lihat di *trooper*, terlihat berbagai karakter unik yang bisa dipelajari anak. Kalau mereka sudah *login* bisa memilih avatar yang diinginkan.

Selain itu orang tua juga bisa *download* berbagai pelatihan-pelatihan yang bisa dipraktikkan bersama anak mereka sehingga terjalin hubungan antara orang tua dan anak yang dekat.

Apakah teknologi ini memang sudah perlu di kenalkan ke anak?

Saya rasa perlu tetapi harus dengan adanya supervisi, karena kalau tidak atau dilepas begitu saja nanti malah bisa melihat situs-situs yang tidak senonoh yang akhirnya bisa merusak. Disinilah peran orang tua untuk bisa mengarahkan mana yang baik dan tidak baik. Tentunya website yang kami buat ini sangat mendidik dan perlu dikenalkan ke anak.

Apakah website ini mampu menjadi sebuah gerakan untuk menciptakan anak cerdas yang berbudi pekerti baik?

Kami percaya bahwa itu bisa dilakukan, sebagai bukti keseriusan kami membuat web ini secara eksklusif dengan mempunyai beberapa terobosan unik. Salah satunya adalah rancangan beranda yang berbeda antara pagi dan malam di mana langit pagi yang cerah akan berubah menjadi langit malam bertabur bintang tepat pada pukul 18.00 sesuai dengan waktu di masing-masing negara.

Selain unik, fitur ini berfungsi untuk mengingatkan GOA agar selalu "ingat waktu" pada saat mereka berada di depan komputer. Selain itu, situs ini juga menjadi rumah bagi sebuah gerakan sosial serius yang kami namakan gerakan Dignified and Caring Ambassador (D.C Ambassador) atau Duta Akhlak Mulia dan Kepedulian yang kami canangkan untuk mengundang sebanyak mungkin pihak untuk menciptakan anak-anak bangsa yang berakhlak mulia dan penuh kepedulian.

Kenapa dalam menghadirkan produk ini menggunakan bahasa Inggris?

Pada saat pertama dibuat memang mempunyai niatan bisa *di-showcase* ke dunia karena kami memiliki suatu keinginan memberikan nilai-nilai baik yang bisa dilihat oleh luar negeri. Selain itu kami juga ingin memberikan suatu pendidikan

bahasa Inggris kepada anak sejak dini dimana saat ini bahasa tersebut merupakan *basic* untuk berkomunikasi dengan bangsa lain. Kami mau anak-anak kita saling berkomunikasi dengan member-member yang mendunia.

Untuk isi konten atau materi yang ada melibatkan siapa saja?

Tentunya banyak yang terlibat, tetapi tim khususnya adalah keluarga. Sebenarnya kami membuat semua ini sudah terpikir sejak 3 tahun lalu. Namunnya lucunya, pada saat *soft launching* tahun lalu yang hampir bertepatan dengan Hari Anak Nasional, bapak Presiden memperingati hari itu mengambil tema "Menciptakan Anak Bangsa Indonesia yang Sehat, Cerdas dan Berakhlak Mulia". Berarti pemerintah dan kami memiliki pemikiran yang sama untuk menciptakan anak yang cerdas dan berakhlak mulia.

Apakah keberadaan website ini juga ingin melengkapi kurikulum yang ada di sekolah?

Saya rasa itu mungkin perlu dibicarakan dengan pihak sekolah. Yang jelas misi kami adalah ingin menghimbau kepada teman-teman untuk memberikan lebih perhatian lagi pada kebutuhan anak akan budi pekerti. Jangan sampai anak kita hanya di bikin cerdas, cerdas saja tetapi tidak memiliki hati yang baik atau berakhlak mulia.

Apa saja kegiatan yang sudah dilakukan Lily & Eddy?

Selama masa *soft launching* di penghujung tahun 2011, kami telah melakukan *story telling roadshow* yang telah diterima dengan antusias oleh lebih dari 40 sekolah dan institusi di Jabodetabek di mana lebih dari 3.200 anak-anak telah mendengarkan cerita pertama Digidig Cobbleheart secara *live*. Dan kami akan terus melakukan *roadshow* ke wilayah-wilayah lainnya agar gerakan kami bisa lebih dikenal lagi.

Apa terobosan yang akan Anda lakukan kedepannya?

Kedepannya untuk jangka lebih lanjut lagi kami ingin kerjasama dengan psikolog-psikolog untuk bisa dicarikan atau dibuatkan modul-modul pelatihan yang baik untuk anak, seperti mengajarkan anak belajar *teamwork*, belajar kedewasaan atau belajar mengenai tanggung jawab. Selain itu juga kami berencana ingin membuat animasi dan *gaming*. • ANDRI

