

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Bahasa Mandarin kini menjadi bahasa Internasional kedua setelah Bahasa Inggris. Bahasa Mandarin digunakan oleh lebih dari satu miliar orang di seluruh dunia. Di negara-negara Asia Tenggara, terdapat sekitar enam ratus ribu orang penstudi bahasa Mandarin dengan 102 universitas dan 2.500 sekolah dasar dan sekolah menengah yang telah menawarkan jurusan bahasa Mandarin dan kelas bahasa Mandarin.

Di Indonesia, perlahan tapi pasti jumlah peminat untuk mempelajari Mandarin pun meningkat. Kini belajar bahasa Mandarin menjadi tren baru di kota-kota besar di Indonesia. Dan dalam bidang desain komunikasi visual, banyak karya desain yang bisa dibuat dengan menampilkan beberapa unsur tipografi dan latar belakang warna yang dapat menampilkan ciri khas sehingga desain tersebut terlihat lebih menarik.

Permasalahan pada saat ini adalah kurangnya ketertarikan anak dalam mempelajari Bahasa Mandarin di sekolah dikarenakan ketakutan dan pikiran bahwa ‘mandarin itu sulit’ sehingga menyebabkan kemalasan serta pengajaran pelajaran mandarin dasar yang dirasakan kurang menarik. Maka dari itu untuk mengatasi kurangnya ketertarikan dan kesulitan yang dirasakan anak di sekolah, maka perlu adanya solusi untuk menarik dan memudahkan anak belajar mandarin.

Karena dibutuhkan solusi untuk memudahkan anak belajar mandarin, maka sekarang ini sudah bermunculan media – media buku yang diberikan untuk mereka yang lebih menyukai suatu permainan daripada hanya teori. Di antaranya adalah melalui buku pelajaran game. Dimasing-masing permainan, anak akan menggunakan keterampilan dasar dengan cara-cara baru guna membangun landasan intelektual yang kokoh, meningkatkan pemahaman dan pemikiran kritis, memperbaiki memori melalui pengulangan dan visualisasi. Biasanya pada buku game berisi permainan sekaligus bertujuan untuk mengajar anak dengan menggunakan alat tulis seperti pensil warna, dan beberapa pernak pernik seperti tempelan kertas bergambar.

Diperlukan adanya sentuhan kreativitas yang dapat memudahkan anak untuk mempelajari bahasa mandarin dengan adanya unsur grafis seperti gambar dan warna seperti melalui media buku bergambar atau permainan yang menggunakan alat tulis serta potongan kertas bergambar untuk memudahkan proses pembelajaran.

## **1.2 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana menarik minat anak – anak dari usia awal SD 6 – 9 tahun dalam mempelajari bahasa Mandarin?
2. Bagaimana cara membuat jenis permainan pada buku pelajaran yang dapat dipergunakan untuk memudahkan anak mempelajari bahasa Mandarin?

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Perancangan buku game ini hanya dikhususkan kepada metode – metode permainan melalui buku dan media barang seperti mainan puzzle atau potongan – potongan kertas bergambar yang dipergunakan oleh guru untuk memudahkan mereka menarik minat anak – anak dalam mempelajari bahasa Mandarin di sekolah khususnya di kota Bandung.

### **1.4 Tujuan Perancangan**

Tujuan yang ingin dicapai sebagai berikut :

1. Membuat sistem permainan yang unik supaya bahasa Mandarin menyenangkan untuk dipelajari
2. Membuat desain dari segi font maupun visualisasi gambar pada buku permainan yang dipakai untuk menarik minat anak – anak.

### **1.5 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data**

Penulis melakukan penelitian dan pengumpulan data dengan cara wawancara kepada beberapa guru di bidang pelajaran Mandarin di sekolah swasta maupun sekolah negeri, melakukan riset di beberapa tempat kursus mandarin, melakukan riset dari buku pelajaran mandarin tingkat SD, serta beberapa dari sumber internet.

## 1.6 Skema

