

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era globalisasi sekarang ini setiap individu saling berlomba untuk meraih apa yang mereka impikan. Semakin cerdas dan kreatif seseorang akan semakin mudah bagi mereka untuk terus maju dan berkembang serta meraih impian mereka. Kecerdasan dan kreatifitas tentu tidak datang dengan sendirinya, kita harus menempuh jalur pendidikan yang semakin hari semakin tinggiuntutannya. Contohnya saja dengan banyaknya lembaga pendidikan pra sekolah, bahkan ada pendidikan untuk bayi yang berusia tiga bulan. Tetapi kadang dengan adanya lembaga-lembaga pra sekolah tersebut, interaksi antara anak dan orang tua jadi berkurang. Hal tersebut dipengaruhi juga dengan kesibukan orang tua, mereka menganggap dengan memasukkan anak mereka ke lembaga-lembaga pra sekolah masalah kecerdasan dan kreatifitas anak sudah terselesaikan. Seharusnya keduanya dilakukan secara seimbang. Mengembangkan kecerdasan dan kreativitas anak memang bukan hal yang mudah untuk dilakukan. Diperlukan keterlibatan langsung para orang tua dalam prosesnya. Jadi ada baiknya kreativitas tersebut harus diasah sejak dini baik di rumah atau melalui jalur pendidikan agar hasilnya dapat lebih memuaskan dan maksimal sehingga anak tersebut dapat tumbuh menjadi pribadi yang tidak hanya cerdas tetapi juga memiliki daya kreativitas yang tinggi.

Salah satu cara untuk melatih kreativitas yaitu dengan membaca, melalui bacaan kita dapat mengetahui banyak hal. Tentu saja sebelum seorang anak bisa pandai membaca mereka perlu mengenal satu per satu huruf yang merupakan unsur terkecil dari sebuah wacana. Oleh karena itu, agar anak-anak lebih tertarik untuk belajar alfabet maka dirasa perlu untuk membuat sebuah *board game* tentang alfabet, yang tidak hanya mengenalkan anak-anak pada huruf (alfabet) tetapi juga melatih keterampilan anak lewat

permainan-permainan interaktif sehingga diharapkan dapat menjadikan seorang anak yang cerdas dan kreatif. Dengan permainan tipografi, ilustrasi, warna yang merupakan bidang keilmuan Desain Komunikasi Visual, diharapkan *board game* yang dihasilkan dapat menjadi sebuah permainan yang menarik dan penuh inspirasi. *Board game* ini ditujukan bagi anak-anak yang akan masuk ke jenjang pendidikan (pra sekolah) sehingga mereka tidak kaget dan dapat cepat tanggap pada pelajaran-pelajaran yang akan mereka terima di sekolah. *Board game* yang penulis sebutkan disini maksudnya selain memperkenalkan huruf (alfabet) lewat permainan ditambahkan juga pengetahuan-pengetahuan umum yang dapat memperluas wawasan anak-anak dan permainan interaktif seperti merangkai *puzzle*, membuat origami, mewarnai gambar, dan lain sebagainya. Lewat permainan-permainan itu lah secara tidak langsung anak-anak diajak untuk aktif belajar sambil bermain sehingga anak-anak tidak cepat merasa bosan.

Penulis mengambil masalah *board game* sebagai topik tugas akhir karena penulis merasa tertarik untuk lebih mengembangkan permainan *board game* yang sudah mulai dilupakan oleh masyarakat. Anak-anak sekarang lebih memilih permainan elektronik seperti PS, nitendo, dan lain-lain yang belum tentu dapat menambah kecerdasan dan daya kreativitas mereka. Permainan-permainan elektronik tersebut kebanyakan hanya dimainkan oleh satu atau dua orang saja, sedangkan *board game* dapat dimainkan secara berkelompok, sehingga mengajarkan anak-anak untuk dapat bersosialisasi dan mengasah keterampilan. Anak-anak juga dapat merasakan arti menang dan kalah dari sebuah permainan

Anak-anak diibaratkan sebagai kertas putih, ratusan kejadian dan pengalaman yang dialaminya akan mempengaruhi kecerdasan dan tingkat kreativitasnya kelak. Ada yang mengatakan bahwa saat seorang anak berusia 0-6 tahun adalah *the golden age*, yang berarti pada masa itu perkembangan otak sedang beranjak pesat. Pada masa itu pula fungsi otak kiri dan kanan masih sama, belahan otak kiri terutama berfungsi untuk berpikir rasional, analitis, berurutan, linier, saintifik seperti membaca, bahasa dan

berhitung. Sedangkan belahan otak kanan berfungsi untuk mengembangkan imajinasi dan kreativitas. Kedua belahan otak tersebut memiliki fungsi, tugas, dan respons berbeda dan harus tumbuh dalam keseimbangan. Jadi tidak ada salahnya jika kita memberikan pendidikan lebih dini pada anak-anak sehingga kelak fungsi otak kanan dan kirinya bisa dimanfaatkan dengan baik yang menjadikan mereka memiliki pemikiran yang tidak hanya cerdas tetapi juga memiliki daya kreativitas yang tinggi.

1.2 Permasalahan dan Batasan Masalah

1.2.1 Permasalahan

Dilihat dari latar belakang masalah yang ada, maka permasalahan yang muncul yaitu:

1. Bagaimana membuat desain dan sistem permainan *board game* alfabet yang dapat menarik minat anak dan para orang tua dalam upaya melatih kecerdasan dan kreativitas anak sejak dini?
2. Bagaimana mengajak anak-anak untuk mau belajar alfabet dengan cara yang lebih menyenangkan?

1.2.2 Batasan Masalah

Permainan *board game* ini ditujukan untuk anak-anak berusia 3-6 tahun dengan target pasar para orang tua yang memiliki anak dalam kisaran umur tersebut. *Board game* ini akan dipasarkan di kota-kota besar Indonesia dengan tingkat ekonomi menengah ke atas.

1.3 Tujuan Perancangan

Dengan adanya masalah-masalah yang disebutkan di atas, maka ada pula hasil-hasil yang ingin dicapai yaitu,

1. Membuat *board game* dengan menerapkan komponen-komponen desain yang sesuai target segmentasi serta mengembangkan sistem permainan yang sudah ada menjadi lebih menarik.

2. Menambahkan permainan-permainan interaktif pada *board game* yang dapat melatih keterampilan motorik serta membuat permainan menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

1.4.1 Sumber Pengumpulan Data

1. Studi pustaka

Untuk mendapatkan teori-teori dalam mendesain sebuah *board game* agar tampak menarik bagi konsumen. Juga mempelajari teori-teori psikologi anak, apa saja yang harus diperhatikan agar dapat lebih mengembangkan kreativitas anak yang nantinya akan diterapkan pada permainan *board game* yang akan dibuat penulis.

2. Internet

Proses pencarian data secara online dengan cara membaca, meringkas, mengutip, menerjemahkan informasi yang sudah tersedia.

1.4.2 Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Dilakukan dengan cara mengamati ke toko-toko mainan guna memperhatikan sudah sampai sejauh mana mainan anak-anak khususnya *board game* yang beredar di pasaran baik dari segi kualitas, harga, apa saja yang diperoleh oleh konsumen, manfaat bagi pembaca, dll. Serta membandingkan juga produksi dalam dan luar negeri.

2. Wawancara

Teknik yang digunakan yaitu wawancara tidak terstruktur dimana wawancara tersebut ditujukan pada lembaga terkait dan para guru.

3. Kuisisioner

Diberikan pada para orang tua yang memiliki anak usia 3-6 tahun sehingga penulis dapat menganalisa lebih jauh apa saja faktor-faktor yang mempengaruhi sehingga anak mereka dapat menjadi anak yang cerdas dan kreatif. Kuisisioner tersebut berupa angket dengan pertanyaan-pertanyaan berformat pilihan ganda.

1.5 Skema Perancangan

