

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Waktu adalah sebuah komoditas yang berharga dalam kehidupan seseorang, juga merupakan sesuatu yang harus dikelola dengan baik (Al Magety, Abu Nayla. Manajemen Waktu. Moncer Publisher. 2010. Yogyakarta). Setiap individu memiliki satu dua tenggat yang harus dipenuhi setiap harinya, baik berupa kegiatan membosankan, seperti menunggu jam kuliah, hingga kegiatan penting seperti menyelesaikan tugas sebelum waktu yang ditentukan, namun sayangnya di Indonesia, istilah jam karet pada masa kini banyak didengar dan dirasakan dalam kehidupan sehari-hari, seperti banyak kasus terlambat setengah jam hingga sejam dari waktu pertemuan yang dijanjikan, seperti yang dikemukakan oleh Cyril Northcote Parkinson, suatu tugas akan membengkak untuk mengisi waktu yang tersedia dalam penyelesaiannya, dan jika diperhatikan efek ini diakibatkan oleh dianggap remehnya *time management*, atau jika kita terjemahkan ke dalam bahasa Indonesia, yang berarti pengaturan waktu.

Kebanyakan orang yang sering melakukan keterlambatan, entah dalam hal pertemuan, maupun janji-janji lainnya yang berhubungan dengan waktu kerap kali dijumpai dalam kehidupan sehari-hari, dan masyarakat Indonesia terkenal dengan istilah jam karet, yang memiliki arti sering terlambat atau mengulur-ulur waktu dari waktu yang telah ditetapkan, banyaknya masalah-masalah baru yang diakibatkan karena terlambat dari waktu yang telah ditentukan, tidak sedikit membuat stres seseorang, juga menimbulkan rasa kesal bagi pihak yang memberikan tenggat waktu atau pihak yang tepat waktu. Padahal tepat waktu dapat menyenangkan hati orang yang memberikan tenggat waktu, dan menaikkan nilai diri dimata mereka. Seperti yang diungkapkan juga oleh Robert T. Kiyosaki. Hal tersebut, biasanya disebabkan

oleh didikan orang tua, dan biasanya kondisi lingkungan tempat tinggalnya, dan berasal dari kebiasaannya pada masa kanak-kanak.

Sebagaimana diketahui, masa kanak-kanak adalah waktu dalam hidup manusia dimana proses pemahaman, pembelajaran, terlebih proses meniru berjalan sangat pesat, oleh karena itu, kondisi lingkungan, dalam hal ini lebih menekankan pada lingkungan keluarga, amat memberikan dampak yang paling besar dalam proses pembelajaran ini, jadi masa kanak-kanak adalah saat yang tepat untuk mulai mengajarkan dan menanamkan budaya serta budi pekerti, selain itu pada usia ini, proses belajar, bermain, menjelajah, bertanya, meniru, berkreasi, dan imajinasi memegang peranan penting dalam pembentukan diri juga psikologi manusia.

Dalam kamus besar bahasa Indonesia, disebutkan bahwa yang dimaksud bermain adalah berbuat sesuatu untuk menyenangkan hati (dengan atau tidak menggunakan alat-alat tertentu). Sementara, yang dimaksud dengan belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu. Dan jika kita perhatikan, konteks belajar pada anak, proses belajar dan bermain hampir sama dan sulit dipisahkan. Dunia anak adalah dunia bermain, dan proses belajar anak-anak, sebagian besar dilakukan melalui permainan yang mereka lakukan, sehingga jika bermain dipisahkan dengan belajar, sama saja dengan memisahkan anak-anak dengan dunianya sendiri, dan akan mengakibatkan anak-anak menjadi terasing dalam lingkungan hidupnya. Seperti yang diungkapkan Suyadi dalam bukunya yang berjudul Permainan Edukatif yang Mencerdaskan. Melalui bermain, anak dapat memetik berbagai manfaat bagi perkembangan aspek fisik-motorik, kecerdasan, dan sosial emosional. Ketiga aspek ini saling menunjang satu sama lain dan tidak dapat dipisahkan. Dan bila salah satu aspek dibiarkan tidak berkembang, maka akan terjadi ketimpangan. Memang anak-anak biasanya diajarkan untuk mengatur waktu, berpegang erat pada waktu. Namun pada kenyataannya, hal ini dirasa kurang, terlebih melalui lisan atau buku, interaksi antar sesama yang dibutuhkan oleh anak-anak tidak terpenuhi. Sehingga anak-anak merasa tidak berminat untuk mengetahuinya, serta pada akhirnya meniru dari kebiasaan orang tuanya, yang kebanyakan terbiasa mengulur waktu, karena satu atau dua alasan, dan pada akhirnya

hal-hal tersebutlah yang ditangkap oleh anak-anak, sehingga berpengaruh hingga dewasa, dan kebiasaan buruk ini sulit untuk dirubah pada akhirnya.

Set permainan dipilih sebagai media pembantu proses pembelajaran karena selain mudah dibawa (tanpa monitor dan elektronik), dapat lebih mengajarkan komunikasi secara langsung (benar-benar berhadapan secara langsung dengan orang), memaksa anak-anak untuk bersosialisasi, bekerja sama, berpikir kritis, juga ternyata memang lebih mudah belajar sesuatu dengan bermain, dimana sekarang ini sudah banyak diterapkan konsep *edutainment* dimana-mana. Anak-anak dipilih sebagai target karena berdasarkan beberapa penelitian serta pengamatan, usia yang cocok untuk belajar dasar kehidupan sehari-hari adalah pada masa anak-anak.

Seperti yang kita ketahui, masa kanak-kanak erat hubungannya dengan bermain. Media permainan di Indonesia akhir-akhir ini banyak mengalami peningkatan sebagaimana dapat dilihat banyak permainan yang tersedia bagi anak-anak dengan berbagai format, bentuk, cara, serta yang terpenting adalah fungsinya yang ternyata juga bermacam-macam jenisnya, seperti untuk hiburan, bermain, kepuasan, meningkatkan kreatifitas, belajar, dan lain-lain. Banyak juga jenis-jenis permainan edukatif yang dapat dikembangkan, dan bermanfaat jauh lebih besar bagi perkembangan kecerdasan anak-anak, sebagaimana disebutkan oleh Chris Crawford seorang *game designer*, permainan itu harus memiliki seni, hiburan, interaktif, memiliki tujuan, konflik, dan kompetisi. Namun pada kenyataannya amat disayangkan, permainan yang mendidik ini malah menutup diri anak-anak dari proses sosialisasi secara langsung dengan masyarakat, karena banyak dijumpai di Indonesia permainan edukasi menggunakan media monitor, sehingga nantinya akan memberi dampak egois dan tertutup. Sebuah pelajaran akan lebih mudah ditangkap jika berupa media interaktif, juga permainan, seperti yang diungkapkan oleh Robert T. Kiyosaki. Dalam hal ini, diajarkan permainan sebagai media untuk mengajar serta memahami, dimana selain untuk menarik minat anak-anak dimana usia anak-anak lebih menikmati permainan, sehingga lebih mudah menangkap pelajaran dalam bentuk permainan, dimana dirasakan pada akhir-akhir ini pemahaman terhadap istilah serta proses bermain masih dipandang menyia-nyiakan waktu juga memberikan dampak buruk pada anak-anak, terlebih masih banyak juga orang tua

yang masih belum benar-benar memahami pentingnya memahami proses bermain pada anak-anak mereka, oleh karena itu diperlukan sebuah media untuk menangkalkan pikiran seperti itu, dimana memahami arti dari proses bermain itu sendiri, dapat efektif digunakan untuk menjadikan permainan sebagai media pembelajaran yang paling efektif untuk mengajarkan tentang kehidupan serta budi pekerti itu sendiri agak sulit dimengerti, oleh karena itu, harus dibuat sebuah media alternatif untuk memahami lebih mudah pelajaran.



Gambar 1.1

PBANA, salah satu contoh  
*card game set*.

Maraknya permainan yang beredar dan berhasil menarik banyak pihak, terutama kebanyakan orang tua anak-anak di Indonesia. Walaupun dalam beberapa permainan memiliki visualisasi yang lucu, yang menarik, namun jika lebih diperhatikan, permainan jenis ini tidak mengajarkan sosialisasi secara langsung bagi anak-anak yang memainkannya. Oleh karena itu dipilihlah media set permainan. Selain harus memiliki konsep yang kuat, bobot edukasi, mekanisme permainannya pun harus jauh dari “bug”, mudah dimengerti, selain itu baru diperkuat dengan ilustrasi yang menarik, bahasa visual yang kuat, serta keahlian “*copywriter*” diperlukan dalam penciptaan set permainan yang menarik, belum lagi dari segi packaging serta promosi yang lebih membuat menarik dan “manis”. Selain untuk belajar, permainan ini disadari atau tidak membantu anak-anak untuk membangun relasi, serta membina hubungan serta sosialisasi dengan orang lain, terlebih antar

para pemainnya, juga memacu anak-anak memutar otak, berpikir kritis, dan menjalankan berbagai kemungkinan strategi untuk mencapai kemenangan, penyelesaian, juga pembelajaran, selain itu juga melatih kesabaran serta belajar menerima kekalahan yang ditinjau dari pengembangan bidang psikologi manusia.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan hubungan card game dengan manajemen waktu adalah dengan media permainan, anak diharapkan lebih menangkap esensi dari *time management*, dimana rata-rata istilah dan pengertian manajemen waktu terlalu berat untuk dipahami oleh anak-anak (jika disuruh membaca buku atau ikut seminar tentang manajemen waktu), esensi yang akan diajarkan adalah cara membagi waktu yang benar sehingga tidak menimbulkan stress berlebih.

## **1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup**

Batasan-batasan dari masalah pengaturan waktu ini mengambil dasar dari kehidupan sehari-hari dari seorang anak, dari sudut pandang seorang anak yang diangkat menjadi tema set permainan untuk mengajarkan kegigihan dalam berusaha, tepat waktu, menepati janji, sabar, cerdik, berani mengambil keputusan, dan tema yang diangkat menceritakan kehidupan sehari-hari, sehingga cocok untuk media belajar bagi anak-anak.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, maka dapat disimpulkan rumusan masalah dalam topik ini, yaitu :

1. Bagaimana permainan kartu tentang manajemen waktu dapat menarik minat anak-anak serta orang tua mereka.
2. Bagaimana belajar mengatur waktu dalam bentuk permainan namun tetap tidak melenceng dari hal yang ingin disampaikan itu sendiri.
3. Bagaimana menciptakan permainan yang menarik dengan pengaplikasian ilustrasi yang tepat.
4. Bagaimanakah menggunakan penggabungan berbagai elemen DKV untuk menciptakan set permainan yang menarik.

5. Bagaimanakah membuat *packaging* dan promosi yang cocok untuk menarik pasar Indonesia untuk membeli set permainan ini.

Ruang lingkup pada perancangan karya tugas akhir ini secara umum adalah pada set permainan ini sendiri, serta *packaging* dan promosinya (*on surface*).

### **1.3 Tujuan dan Manfaat Perancangan**

Adapun tujuan perancangan Karya Tugas Akhir untuk mencapai solusi permasalahan menghargai dan mengatur waktu untuk anak-anak, yaitu turut serta dalam upaya memperbaiki moral serta kondisi bangsa, untuk memajukan individu yang lebih menghargai waktu kelak, dengan perangkat-perangkat desain komunikasi dan visual yang baik. Memberi solusi yang baik dari segi pola pikir anak-anak terhadap waktu dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan tujuan diatas, maka dapat disimpulkan tujuan dalam topik ini:

1. Menciptakan set permainan tentang pengaturan waktu yang menarik anak-anak serta orang tua mereka.
2. Mengaplikasikan set permainan dengan banyak plot serta event untuk mempelajari pengaturan waktu pada kehidupan sehari-hari melalui sudut pandang anak-anak.
3. Menciptakan set permainan yang menarik dengan pengaplikasian ilustrasi yang tepat untuk anak-anak.
4. Menciptakan set permainan dengan penggabungan berbagai macam elemen DKV.
5. Membuat *packaging* dan promosi yang cocok untuk menarik pasar Indonesia untuk membeli permainan ini.

## 1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Data-data yang diperoleh guna menciptakan rancangan-rancangan dan penyusunan laporan ini diperoleh dari sumber-sumber yang meliputi:

1. Observasi, mengumpulkan data-data dan informasi yang diperoleh dengan cara melakukan pengamatan terhadap hal-hal yang memiliki hubungan dengan tema *time management*.
2. Wawancara, secara langsung terhadap pakar *board game*, dan pakar *time management*.
3. Pengunduhan data-data melalui internet.
4. Perolehan data dari survey lapangan, yaitu memainkan berbagai macam *board game*, contohnya Drakon, Monopoli, Risk, Bang!, MagBlast, Guillotine, Citadel, Dominion, Anima, Game of Live, Call of Cthlluhu, Arkham Horror, Nexus, Ark, Cluedo, Chess, If Wishes were Fishes, Sitting Duck, Colloseum, Magic the Gathering, Pokemon, World of Warcraft, Vandaria Wars, dan lainnya.
5. Kuisisioner terhadap orang tua yang memiliki anak-anak usia 6-8 tahun.



Gambar 1.2

Leaping Frog, salah satu contoh *card game set*.

## **1.5 Segmentasi**

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan di atas, dapat disimpulkan target segmentasi pasar yang dituju yaitu, pertama dari segi sosio-ekonomi dan demografis, target primer adalah anak-anak berusia 6-8 tahun, berjenis kelamin laki-laki dan perempuan, yang tinggal di Indonesia, khususnya Jawa Barat, berasal dari keluarga menengah, dan tidak dipengaruhi oleh ukuran keluarga maupun agama, namun dipengaruhi oleh tingkat intelektual. Kedua, dari segi sosio-ekonomi dan demografi, target sekunder adalah orang tua target primer, berjenis kelamin laki-laki dan perempuan, tinggal di Indonesia, khususnya Jawa Barat, memiliki batasan usia 25 tahun ke atas, berasal dari keluarga menengah, dan tidak dipengaruhi oleh ukuran keluarga maupun agama.

## 1.6 Skema Perancangan

