

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Emosi merupakan bagian dari sensasi tubuh yang sangat menonjol dan terasa dalam situasi tertentu. Ada emosi yang intensitasnya sangat lemah, ada juga yang sangat kuat. Ada empat macam emosi dasar, yaitu marah, takut, sedih dan gembira. Emosi dirasakan sejak masih bayi hingga dewasa. Bayi yang baru lahir dapat dengan bebas mengungkapkan emosinya. Terkadang dapat tertawa, kadang menjerit ketakutan, kadang dapat pula menangis bahkan marah. Namun, bayi yang lambat laun tumbuh menjadi seorang anak, harus dapat belajar mengontrol perasaannya secara sosial.

Emosi memiliki peranan penting dalam perkembangan pribadi seorang anak. Emosi dapat menambah kesenangan terhadap pengalaman sehari-hari baik pengalaman yang menyenangkan maupun pengalaman yang tidak menyenangkan.

Emosi mempengaruhi aktivitas mental, bahkan emosi yang tidak menyenangkan dapat menyebabkan penurunan prestasi seorang anak. Emosi juga mempengaruhi interaksi sosial seseorang. Emosi yang tidak menyenangkan akan mengubah perilaku seorang anak. Respon emosi dapat pula menjadi kebiasaan bila melalui emosi tersebut seorang anak dapat memperoleh keinginannya.

Kompas.com pada Jumat, 27 Maret 2009 memuat artikel ” Banyak Orangtua Abaikan Emosi Anak. Dalam artikel ini dibahas bahwa banyak orangtua yang masih mengabaikan emosi anak sehingga tidak terkelola dengan baik dan berdampak buruk dalam pembentukan mental emosionalnya.

Dalam proses pengontrolan emosi, diperlukan peranan orang tua agar anak dapat belajar mengungkapkan emosinya melalui komunikasi dengan anaknya. Orang tua sekarang mengabaikan peranannya dalam membimbing anak selama proses ini.

Padaahal, proses komunikasi dalam pengontrolan emosi ini berpengaruh kepada perkembangan pribadi anak hingga menjadi dewasa.

Cara berkomunikasi dengan anak merupakan faktor yang sangat berpengaruh bagi perkembangan emosional anak. Idealnya, orang tua dapat menjadi sahabat bagi anak dapat mengungkapkan emosinya dengan baik. Contoh anak yang dimarahi dengan kasar, misalnya “Dasar pemalas kecil, tidak pernah nurut kata Mama!” akan berbeda perkembangan emosionalnya dengan anak yang dimarahi dengan halus “Mama marah padamu dan Mama minta kamu membereskan mainan kamu SEKARANG JUGA!”. Hasil pembentukan pribadi anak yang dimarahi dengan kasar juga akan berbeda dengan anak yang dimarahi secara halus.

Anak yang dtelantarkan atau ditolak oleh orang tuanya dapat mengalami deprivasi emosi, dimana seorang anak kurang memperoleh kesempatan untuk mengalami pengalaman emosional yang menyenangkan khususnya kasih sayang, kegembiraan, kesenangan dan rasa ingin tahu.

Masalah anak-anak dan emosi karena orang tua yang kurang memperhatikan cara berkomunikasi benar-benar urgensi sehingga dijadikan topik TA. Sebagai mahasiswa jurusan desain komunikasi visual, penulis mengangkat topik ini melalui media *board game*. Topik ini bertujuan agar orang tua lebih peka mengenai peran komunikasi dalam perkembangan emosional untuk membentuk pribadi seorang anak sehingga keluarga menjadi bahagia dan anak dapat tumbuh menjadi pribadi yang menyenangkan.

1.2 Permasalahan

1. Bagaimana cara mengkomunikasikan konsep dan strategi komunikasi yang baik antara anak dan orang tua dalam sebuah *board game*?
2. Bagaimana mempromosikannya ke masyarakat?

1.3 Tujuan Perancangan

1. Merancang sebuah *board game* yang mengangkat tema cara berkomunikasi antara orang tua dengan anak untuk mengkomunikasikan konsep dan strategi dalam berkomunikasi.
2. Merancang promosi dengan menggunakan media yang menarik dan sistematis agar memudahkan anak dan orang tua dalam berkomunikasi yang baik.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data tersebut antara lain meliputi :

1. Observasi / mengamati secara langsung materi-materi yang akan disajikan di dalam *board game* tersebut.
2. Melakukan wawancara dengan ahli psikologi dan pembimbing konseling yang sudah berpengalaman di bidang-bidang yang bersangkutan dengan proses desain *board game* ini.
3. Mencari data-data tertulis dari berbagai media seperti koran, majalah dan internet.

1.5 Skema Perancangan

