

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 LATAR BELAKANG

Penggunaan permainan dalam kegiatan belajar dan mengajar dianggap bisa memotivasi siswa untuk belajar aktif, seperti diungkapkan oleh Davies dalam Sidik (2011 : 8) menjelaskan bahwa “Permainan dapat digunakan sebagai media yang efektif untuk melibatkan siswa dalam proses intruksional karean permaina mampu memotivasi siswa dalam belajar aktif”

Permainan dilakukan buka semata – mata untuk membuang waktu atau untuk bersenang – senang, akan tetapi memiliki makna yang lebih berupa pengalaman yang amat berharga. Selain itu juga permainan dapat membantu siswa merasa terlibat, senang, aktif, gembira, puas, berusaha mengatasi kesulitan, memecahkan masalah, dan dapat memotivasi untuk belajar lebih aktif. Salah satu media permainan edukasi adalah *board game*.

*Board game* merupakan sebuah media yang memiliki begitu banyak potensi, salah satunya sebagai sarana penyampaian informasi yang efektif, seperti diungkapkan oleh Eko Nugroho, Kummara (*board game development*). *Board game* dapat mendorong pemainnya untuk berinteraksi, penyampaian informasi melalui *board game* menjadi lebih dinamis dan tidak membosankan. *Board game* umumnya mengangkat tema yang spesifik serta menarik, dilengkapi dengan peraturan yang mendetail tapi tetap mudah diikuti. Salah satunya dapat memasukan tema tentang wisata – wisata heritage yang memiliki nilai edukasi.

Kota Bandung memiliki banyaknya bangunan lama berarsitektur peninggalan Belanda atau yang sering disebut sebagai wisata *heritage*. Diantaranya Gedung Sate

yang sekarang berfungsi sebagai kantor pemerintahan provinsi Jawa Barat, Gedung Gedung Kantor Pos Besar Kota Bandung. Kota Bandung juga memiliki beberapa ruang publik seni yang diantaranya seperti museum dan galeri. Contohnya Gedung Merdeka yang dahulunya digunakan sebagai berlangsungnya Konferensi Tinggi Asia – Afrika pada Tahun 1995, Museum Sri Baduga yang didirikan pada Tahun 1974 dengan menggunakan bangunan lama bekas Kawedanan Tegallega, Museum Geologi Bandung dan GK. Rumentang Siang. Selain itu kota Bandung merupakan kota yang penuh dengan kenangan sejarah perjuangan rakyat Indonesia dan beberapa monumen telah didirikan untuk memperingati beberapa peristiwa sejarah tersebut, diantaranya Monumen Perjuangan Jawa Barat, Monumen Bandung Lautan Api, Monumen Penjara Banceuy, Monumen Kereta Api dan Taman Makam Pahlawan Cikutra.

Akan tetapi minat anak-anak terhadap wisata *heritage* tersebut sangat kurang karena menganggap wisata *heritage* kurang penting dan sangat membosankan. Jadi permasalahan yang mendasar adalah terletak pada metode pembelajarannya yang kurang efektif dalam mengenalankan wisata *heritage*.

Sehingga pengenalan wisata *heritage* di kota Bandung kepada anak – anak dapat didukung dengan ilmu desain komunikasi visual melalui media *board game*. Tidak semua *board game* merupakan media permainan namun memiliki nilai edukasi. *Board game* tersebut dapat memberikan solusi dalam memperkenalkan objek wisata *heritage* yang menyenangkan dan mudah kepada anak – anak. Karena menurut Eko Nugroho, Kummara, *board game* merupakan media pembelajaran yang mampu menggambarkan materi lewat gambar dan pesan – pesan pembelajaran yang terdapat dalam media *board game* sehingga mampu memanipulatif waktu yang terbatas untuk memahami materi pembelajaran.

## 1.2 PERMASALAHAN DAN RUANG LINGKUP

### 1.2.1 Identifikasi Masalah

- Merubah *board game* sebagai permainan edukasi yang memaparkan tentang wisata *heritage* di kota Bandung.

### 1.2.2 Rumusan Masalah

- Bagaimana merancang *board game* sebagai media untuk memberikan informasi mengenai wisata *heritage* di kota Bandung..

### 1.2.3 Ruang lingkup

Perancangan *board game* dengan tema wisata *heritage* di kota Bandung menggunakan hasil kuesioner yang paling diminati oleh target pasar.

- Target market : 9 – 13 tahun
- Tempat : Bandung
- Psikologi : Proses Individualisasi dan Sosialisasi

## 1.3 TUJUAN PERANCANGAN

Menarik minat anak-anak dalam mempelajari wisata *heritage* dengan metode penyampainya yang lebih interaktif dan menarik.

- Merancang *board game* sebagai media edukasi mengenai wisata *heritage* di kota Bandung.

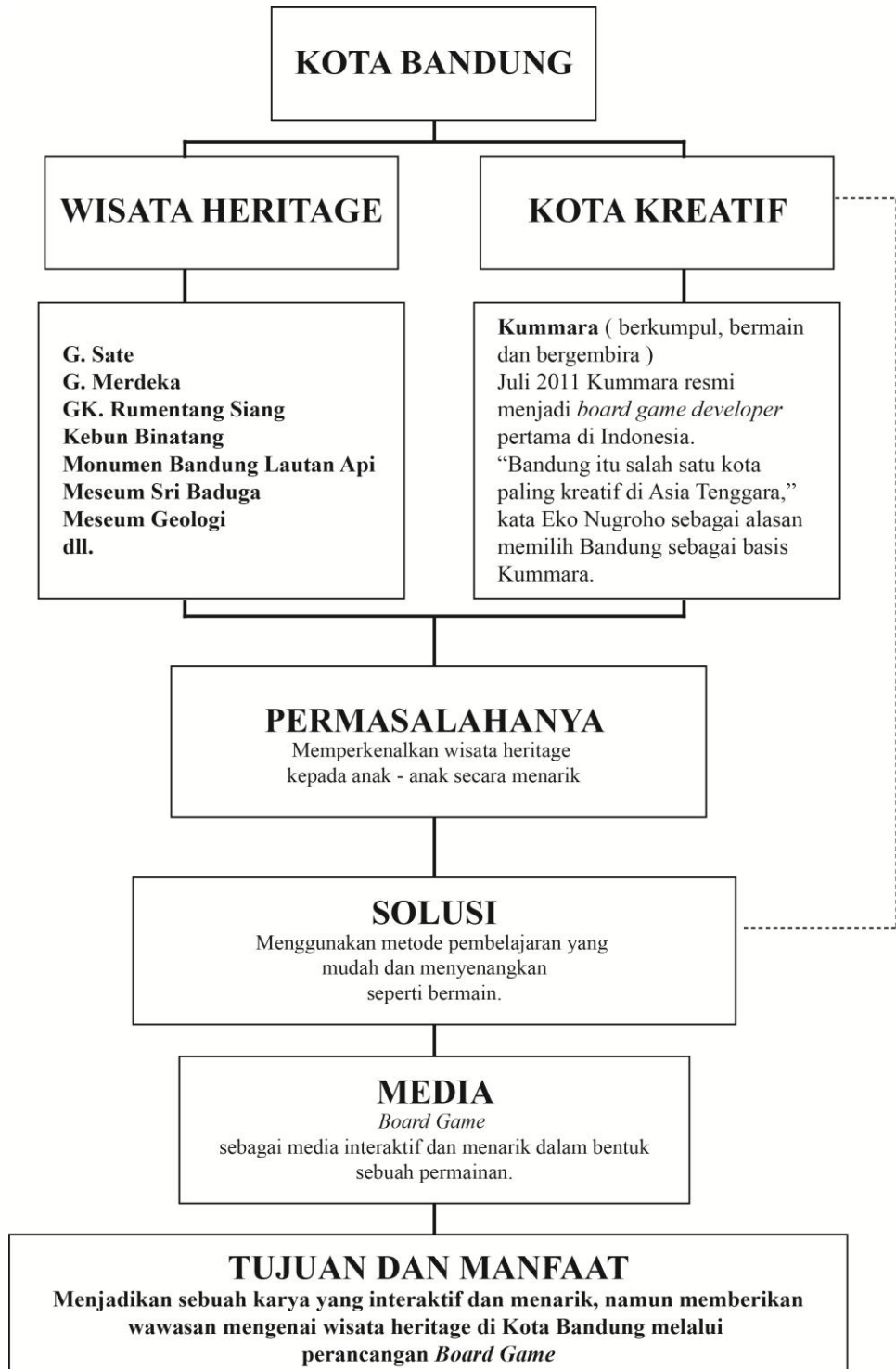
## 1.4 SUMBER DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Data yang diperoleh untuk penyusunan laporan ini diperoleh dari sumber-sumber yang meliputi :

- Observasi, mengumpulkan data – data dan informasi yang diperoleh dengan melakukan pengamatan yang berkaitan dengan tema manfaat dari mempelajari wisata pendidikan dengan media *board game*
- Wawancara, secara langsung terhadap pakar dan pemain *board game* di lapangan.

- Pengambilan data – data yang berkaitan dengan tema dengan menggunakan internet.
- Kuesioner terhadap target market.
- Studi literatur.

## 1.5 SKEMA PERENCANAAN



Bagan 1.1 skema perancangan