

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Kebersihan merupakan sebuah kebutuhan dasar dan merupakan sebuah hal yang sangat penting bagi setiap orang, yang harus disadarkan, dijaga, dan dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Sering kita mendengar ungkapan “Bersih Pangkal Sehat”, yang mempunyai makna betapa pentingnya kebersihan bagi kesehatan kita. Kebersihan sendiri yang paling utama adalah kebersihan diri sendiri, yang jika tidak dijaga kebersihannya maka akan menghambat aktivitas, memberikan rasa tidak nyaman, dan menimbulkan berbagai jenis penyakit.

Namun pola hidup bersih tersebut masih sering diabaikan dan jarang diterapkan oleh masyarakat khususnya anak-anak di dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya yaitu kurangnya kesadaran atau pendidikan mengenai pola hidup bersih baik dari orang tua maupun lingkungan, banyaknya aktivitas yang dilakukan anak sehingga kebiasaan hidup bersih terlupakan atau terabaikan.

Beberapa dampak negatif yang dapat terjadi apabila pola hidup bersih tidak dijalankan dengan baik adalah timbulnya berbagai jenis penyakit yang akan menyerang anak. Penyakit tersebut antara lain adalah diare, cacangan, dan penyakit kulit. Menurut Subdit Diare Departemen Kesehatan pada tahun 2000 s/d 2010 memperlihatkan grafik insiden yang terus naik. Pada tahun 2000, IR penyakit Diare mencapai 301/1000 penduduk hingga pada tahun 2010 menjadi 411/1000 penduduk. Sedangkan survei pada penyakit cacangan anak usia sekolah dasar pada tahun 2002 s/d 2009 adalah sebesar 31,8%.

Media yang mudah dipahami oleh anak-anak salah satunya adalah media permainan, karena selain bermain adalah kegiatan menyenangkan yang disukai oleh anak, media permainan juga memiliki interaksi secara langsung yang memudahkan anak untuk

bertanya atau berdiskusi tentang hal yang tidak diketahuinya. Salah satu media permainan tersebut adalah *Board Game*.

Dengan adanya beberapa faktor tersebut, maka diperlukan upaya dan media yang menarik dan dapat dengan mudah dipahami oleh anak sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan penerapan pola hidup bersih anak. Media visual tersebut salah satunya adalah board game. *Board game* memiliki banyak manfaat, di antaranya yaitu mengasah kemampuan perencanaan, melatih sportivitas, kesabaran, dan emosional anak, juga dapat meningkatkan kemampuan sosial anak. Permainan juga merupakan media yang disukai dan diminati oleh anak-anak, sehingga melalui board game dapat memberikan informasi juga edukasi, dengan menggunakan ilustrasi yang sesuai dengan anak, dan tidak terdapat banyak tulisan sehingga anak tidak akan mudah merasa bosan pada saat anak belajar sambil bermain.

## **1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup**

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, berikut adalah pemaparan identifikasi masalah dalam penelitian ini :

1. Bagaimana menyampaikan pola hidup bersih kepada anak usia sekolah dasar dengan media yang menyenangkan?
2. Bagaimana merancang permainan berupa *board game* yang menarik dan edukatif untuk menyampaikan pola hidup bersih kepada anak usia sekolah dasar, sehingga lebih sering diterapkan dalam kehidupan sehari-hari?

Berdasarkan pokok-pokok permasalahan yang ada di atas, maka ruang lingkup perancangan media untuk sarana mengajarkan pola hidup bersih dipusatkan kepada anak-anak pada usia sekolah dasar di kota-kota di Indonesia melalui *board game*.

### 1.3 Tujuan Perancangan

Berdasarkan permasalahan di atas, tujuan perancangan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Menyampaikan pentingnya pola hidup bersih bagi kesehatan kepada anak-anak usia sekolah dasar, dengan cara yang menyenangkan.
2. Merancang permainan berupa *board game* yang menarik dan edukatif untuk menyampaikan pola hidup bersih kepada anak usia sekolah dasar sehingga lebih sering diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, dengan menggunakan visual yang sesuai untuk anak-anak.

### 1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Penulis mengumpulkan data melalui beberapa sumber, di antaranya :

1. Wawancara terstruktur dengan dosen psikologi di Universitas Kristen Maranatha yang juga merupakan Psikolog Anak yaitu Ibu Ira Adelina, M.Psi, Psik., dengan guru sekolah dasar yaitu ibu Irma, dan dengan Bapak Isa Rachmad Akbar selaku *Unit Manager* di *Manikmaya Games* dan *BoardgameID*.
2. Kuesioner dilakukan untuk mendapatkan data mengenai seberapa sering orang tua memberikan pendidikan tentang pola hidup bersih kepada anak. Kuesioner disebarkan kepada 100 orang tua yang memiliki anak usia sekolah dasar yang disebarkan 50 secara langsung dan 50 secara online. Kuesioner juga dibagikan kepada 20 anak usia sekolah dasar untuk mengetahui jenis ilustrasi dan jenis permainan yang disukai oleh anak. Kuesioner mulai disebarkan pada tanggal 22 Januari 2018.
3. Studi Pustaka dilakukan untuk memperoleh teori-teori yang berkaitan dengan penelitian yaitu teori pola hidup bersih, teori board game, teori psikologi anak, teori ilustrasi, dan teori komunikasi yang diperoleh dari media cetak dan media internet yang terpercaya untuk menunjang teori-teori yang dibutuhkan.

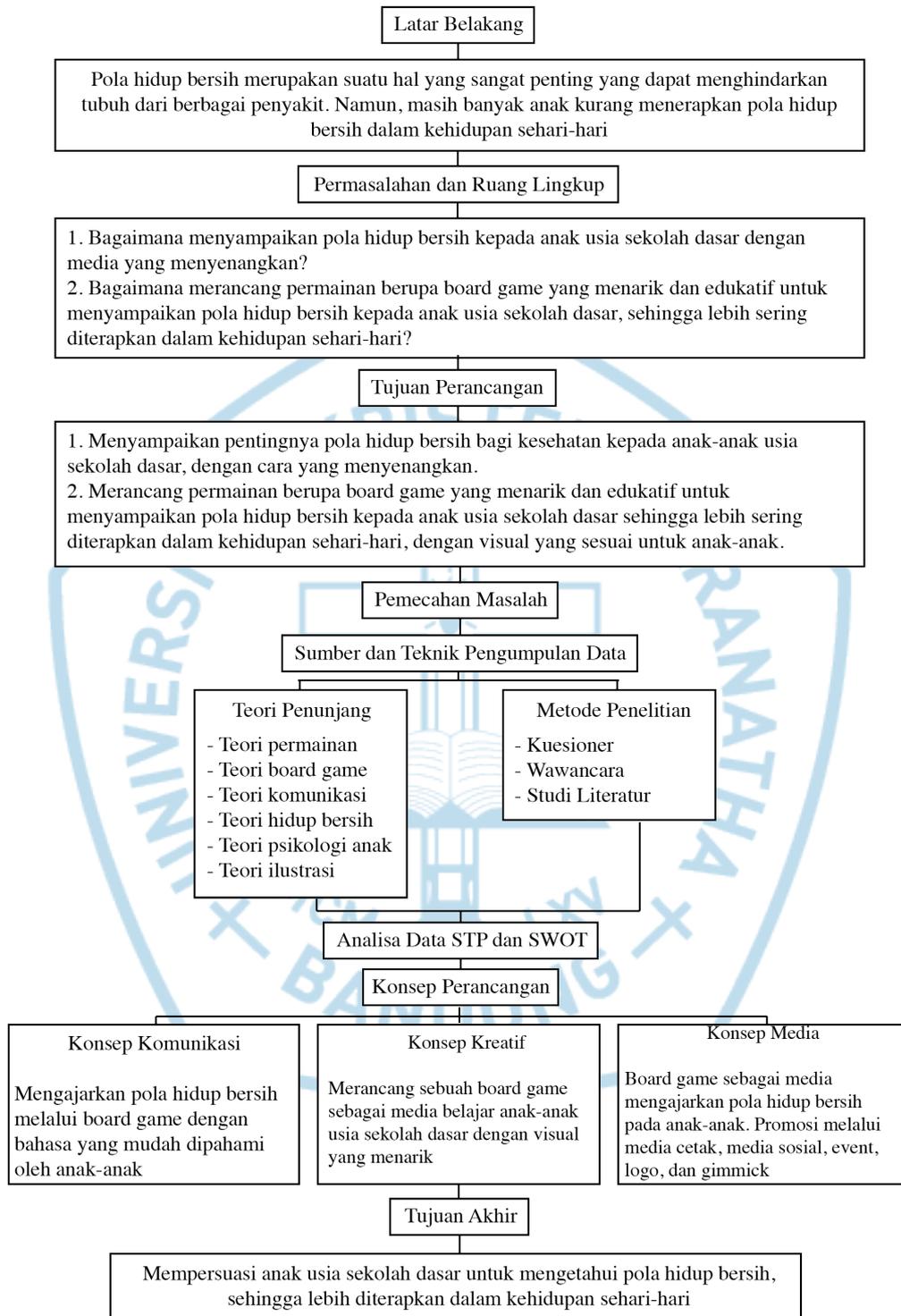
### 1.5 Skema Perancangan

Dalam penulisan laporan ini, dilakukan berbagai tahapan yang bersifat terurut.

Berikut ini adalah skema dari proses perancangan dari awal sampai akhir :



**PERANCANGAN BOARD GAME UNTUK MENGAJARKAN POLA HIDUP BERSIH KEPADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR**



Gambar 1.1 Skema Perancangan  
(Sumber : dokumentasi pribadi)