

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pengembangan karakter pada anak usia dini dapat menggunakan kegiatan bercerita atau mendongeng karena dongeng memiliki nilai-nilai moral yang dapat digunakan untuk mengembangkan karakter seorang anak. Seorang anak yang mendengarkan atau membaca suatu dongeng akan membawa imajinasi mereka untuk menilai sendiri sikap dan moral suatu karakter cerita, yang memungkinkan terbentuknya sikap dan kebiasaan yang sesuai dengan norma yang dianut masyarakat. Pemahaman tentang konsep baik dan buruk, salah dan benar terbukti lebih efektif dipahami oleh anak dengan membaca atau mendengarkan dongeng dibandingkan dengan kegiatan lainnya.

Dongeng adalah suatu cerita fantasi sederhana yang tidak benar-benar terjadi yang berfungsi untuk menyampaikan suatu ajaran moral (mendidik) dan juga menghibur (Triyanto, 2007). Menurut Gery Puraatmadja (2016), dongeng telah terbukti secara ilmiah dapat mendukung tumbuh kembang anak. Cerita dongeng dapat membawa anak pada fantasi dan petualangan karena dongeng mampu memicu imajinasi dan menstimulasi rasa ingin tahu sehingga akan membantu perkembangan otak pada anak. Seorang anak yang mendengarkan atau membaca suatu dongeng akan membawa imajinasi mereka untuk menilai sendiri sikap dan moral suatu karakter cerita, yang memungkinkan terbentuknya sikap dan kebiasaan yang sesuai dengan norma yang dianut masyarakat. Pemahaman tentang konsep baik dan buruk, salah dan benar akan lebih efektif dipahami oleh anak dengan membaca atau mendengarkan dongeng dibandingkan dengan kegiatan lainnya.

Seiring semakin pesatnya perkembangan zaman dan teknologi digital, banyak sekali orang tua yang meninggalkan budaya membaca/mendongeng untuk anak. Karena kini, para orang tua lebih memanfaatkan dan mementingkan teknologi digital untuk menghibur buah hati mereka daripada membacakan dongeng. Padahal dengan membacakan cerita anak dapat menjadi salah satu cara menyenangkan dan cara yang efektif untuk mendukung pertumbuhan karakter anak. Karena semua beralih pada *gadget*, anak juga menjadi kurang berkomunikasi dengan teman - temannya dan renggangnya hubungan emosional anak dengan keluarga. Menurut psikolog Dewanti Retno (2000),

mendongeng dapat membantu perkembangan mental anak-anak. Begitu pula, mendongeng juga akan lebih mengeratkan hubungan emosional orang tua dengan sang anak. Itu berlaku juga dengan hubungan antara anak dan teman - temannya.

Semakin tergerusnya budaya mendongeng pada masa kini, banyak yang menganggap bahwa membacakan dongeng merupakan kebiasaan lama dan mulai ditinggalkan. Semakin berkurang yang mengenalkan dongeng asli anak Indonesia kepada anak, padahal dongeng asli Indonesia perlu dilestarikan karena merupakan warisan budaya. Menurut pendongeng Inggris Jo Blake Cave (2013), Bercerita merupakan bentuk seni paling kuno dan orang yang tinggal di seluruh dunia selalu terhubung dengan seni ini. Imajinasi memberikan kemampuan untuk berhubungan dengan orang di seluruh budaya. Di zaman teknologi digital dimana komunikasi terjadi hanya dengan menekan tombol gadget, apa yang anak rasakan dengan tradisi lisan? Pada dasarnya emosi tertentu bersifat universal. Begitupun dengan cerita. Tantangan semua orang adalah untuk membuat dongeng tetap hidup.

Mengikuti perkembangan zaman, banyak metode yang harus disesuaikan agar anak dapat tertarik untuk mempelajari dan memahami dongeng. Alih - alih membacakan dongeng setiap mau tidur, mendongeng bisa juga dilakukan dengan cara lain. Belajar sambil bermain merupakan cara yang cocok untuk diterapkan pada anak masa kini, karena pada umumnya anak - anak sangat suka bermain. Metode pembelajaran terhadap anak harus disesuaikan dengan perkembangannya. Dunia anak adalah dunia bermain. Pada dasarnya anak menyukai belajar, asal dilakukan dengan cara - cara bermain yang menyenangkan (Mulyadi, 2006).

Salah satu media pembelajaran yang baik sebagai penyampaian wawasan dongeng yang dapat digunakan adalah *board game*. *Board game* adalah permainan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih, berupa papan permainan yang telah di desain sedemikian rupa sesuai jenis permainan. *Board game* bisa menggunakan koin, dadu, pion, kartu atau semacamnya yang digunakan dengan cara tertentu, sesuai dengan peraturan tiap - tiap jenis *board game*. *Board game* mampu mengajarkan banyak hal. *Board game* juga dapat melatih konsentrasi dan daya ingat anak. Untuk anak yang memiliki rentang usia sekolah, *board game* dapat melatih anak memecahkan masalah, mengasah berpikir kreatif dan kritis, serta berpikir membuat strategi. (Tobing : 2016). Selain memudahkan proses belajar

memahami dan mengenal dongeng, anak dapat mempelajari dongeng dengan cara yang lebih menyenangkan. *Board game* juga mampu menciptakan interaksi antar anak yang akan membantu mengeratkan hubungan seorang anak dengan orang – orang sekitarnya

Berdasarkan data yang telah dikemukakan di atas, perancangan *board game* edukatif dengan menggunakan konsep dongeng anak ini bertujuan untuk merancang sebuah *board game* yang akan membuat anak semakin tertarik mengenal, belajar dan memahami dongeng serta mampu mengambil pesan moral yang terkandung dalam dongeng dan berharap akan mempengaruhi perkembangan karakter anak yang positif, cara berpikir yang kreatif, sekaligus mengeratkan hubungan antar anak dan orang tua, dan teman - temannya melalui *board game* yang dirancang.

1.2. Identifikasi Masalah

Dongeng anak asli Indonesia mengandung banyak pesan dan nilai dalam hidup bermasyarakat sehingga dapat membantu mengembangkan karakter positif anak. Namun, sudah banyak yang meninggalkan kebudayaan mendongeng karena itu jarang anak masa kini yang kurang mengenal cerita dongeng asli anak Indonesia. Anak sekarang lebih terbiasa dengan dunia barunya dengan menonton saluran televisi menghibur, menjelajah internet di *gadget* nya dan bermain *game digital*. Hubungan orang tua dengan anak, maupun anak dengan teman teman sekitarnya menjadi renggang karena kurangnya hubungan komunikasi. Segala tontonan dan *game* internet yang dimainkan akan mempengaruhi karakter anak. Bagi seorang anak yang masih dalam masa pertumbuhan dan masih sulit membedakan mana yang baik dan buruk, itu akan menjerumuskan anak menuju karakter yang negatif. Namun, mendongeng juga bisa dilakukan dengan cara atau metode yang lebih menyenangkan. Mendongeng berbasis permainan papan (*board game*) bisa dilakukan dengan memanfaatkan kesukaan anak pada permainan. *Board game* dapat menciptakan keseruan dalam mengenal dongeng. *Board game* merupakan media yang baik untuk menyampaikan informasi dan dapat menciptakan interaksi antar anak yang akan membantu mengeratkan hubungan anak dengan orang – orang sekitarnya. Penggunaan *board game* sebagai media pembelajaran dongeng bertujuan untuk mengedukasi anak tentang wawasan dongeng secara menyenangkan.

1.3. Rumusan Masalah

Karena budaya mendongeng semakin ditinggalkan, dengan menyesuaikan kebiasaan baru dan memanfaatkan kesukaan anak pada suatu permainan, perancangan *board game* menggunakan konsep dongeng anak bertujuan untuk menarik minat anak pada kegiatan mendongeng yang diharapkan mampu membantu mengembangkan karakter positif pada anak dengan cara yang lebih menyenangkan.

1.4. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan pendahuluan diatas maka pertanyaan dalam penelitian adalah : bagaimana perancangan *board game* edukatif dengan menggunakan konten dongeng Indonesia untuk anak usia 6 – 9 tahun?

1.5. Tujuan Penelitian

Untuk merancang *board game* edukatif dengan menggunakan konten dongeng yang mampu menarik minat anak dan menyampaikan pesan moral dalam dongeng Indonesia yang akan berpengaruh pada perkembangan karakter positif anak usia 6 – 9 tahun.

1.6. Batasan Masalah

1. Batasan masalah pada penelitian ini adalah bahwa dongeng asli indonesia yang digunakan dalam permainan bukan seluruhnya. Hanya beberapa dongeng di beberapa daerah yang mudah dipahami ceritanya oleh anak.
2. Perancangan *board game* dirancang dengan cara bermain yang sederhana dan tidak memiliki tingkat kesulitan yang tinggi agar anak mudah memainkannya dan tidak jenuh dengan kesulitan permainan.
3. Perancangan *board game* berfokus pada pengenalan dongeng tentang pembatasan spesifik dari masalah yang akan diangkat beserta alasan logisnya.

1.7. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini berfokus pada perancangan *board game* yang mampu menarik minat anak tentang dongeng yang berbasis permainan. Dengan memanfaatkan dongeng anak asli Indonesia yang sudah ada, dongeng akan kembali diangkat sebagai objek dari permainan dan kembali di lestarikan. Perancangan permainan dengan cara dan metode bermain sederhana agar dapat diikuti dengan baik dan mampu menyampaikan pesan yang terkandung dalam dongeng. Perancangan *board game* akan di fokuskan pada konten yang digunakan (dongeng), metode yang digunakan, karakteristik target *audience*, pemilihan konsep permainan, media pembelajaran yang digunakan, strategi komunikasi yang diterapkan, material, konsep *keyword* yang akan digunakan dalam permainan, kriteria visual meliputi warna, *layout*, *style*, typografi penulisan, dan implementasi desain pada desain papan permainan, kartu, pion, dan komponen pendukung lainnya.

1.8. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan dalam melakukan penelitian secara langsung di masa pandemi mengakibatkan setiap pertemuan dan pengumpulan data lapangan mengalami kendala. Segala penelitian sebagian besar berasal dari observasi sekitar dan pengumpulan informasi secara daring sehingga memungkinkan kurang akuratnya data dengan kenyataan yang sebenarnya ketika hasil dari penelitian di implementasikan secara langsung dengan target *user*.

1.9. Manfaat Penelitian

- Ilmu Pengetahuan : memberikan kontribusi keilmuan pada jurusan desain produk atau jurusan lainnya yang berkaitan dengan objek penelitian dalam hal perancangan dan konsep yang diterapkan.
- Masyarakat : memberikan suatu bentuk media pembelajaran edukasi berbasis

permainan yang dapat memberikan wawasan tentang dongeng pada anak yang berpengaruh pada perkembangan karakter yang memungkinkan membentuk kebiasaan yang mengikuti norma dalam hidup bermasyarakat.

- Industri : menambah perkembangan perancangan *board game* dalam konsep permainan yang menerapkan metode pembelajaran karakter.

1.10. Sistematika Penulisan Laporan

Sistematika penulisan pada laporan perancangan *board game* edukatif dengan menggunakan konsep dongeng anak adalah :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan mengenai latar belakang perancangan, identifikasi masalah, rumusan masalah, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, batasan masalah, ruang lingkup penelitian, keterbatasan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika perancangan.

BAB II KAJIAN

Pada bab ini terdapat kajian pustaka, kajian lapangan, dan summary yang berisi teori dan kondisi lapangan serta pengantar untuk bab selanjutnya.

BAB III METODE

Pada bab ini terdapat rancangan penelitian, metode penggalan data, proses perancangan, dan metode validasi.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini terdapat proses perancangan dan hasil validasi.

BAB V KESIMPULAN

Pada bab ini berisikan kesimpulan apakah tujuan dari perancangan telah tercapai.

