

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang menjunjung tinggi adab dan sopan santun. Selain itu, sebagai negara yang bermayoritas Islam yang selalu diajarkan oleh Nabi Muhammad SAW (Ray, 2019). Namun, tidak sedikit masyarakat Indonesia yang menunjukkan sikap yang kurang sopan santun, termasuk anak-anak. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu lingkungan yang bebas dan pengaruh orang disekitarnya. Selain itu, disebabkan oleh sosok individu anak itu sendiri yang sulit mengontrol emosi, belum mengenal pentingnya adab sopan santun dalam sehari-hari, dan belum mengenal rasa empati. Beberapa kasus nyata yang terjadi dalam artikel (tribunnews.com, 2022) yaitu kasus pembullying yang dilakukan sekelompok anak sekolah di kota Bandung. Selain itu, pada kasus viral yang terjadi dimana seorang anak mengacungkan jari tengahnya terhadap pengendara mobil. Dan masih banyak lagi contoh nyata lainnya seperti bolos sekolah, kurangnya menghormati guru, dan lain-lain.

Dalam suatu wawancara yang dilakukan oleh N. M. Wijaya et al. (2016), seorang ibu yang memiliki anak berusia 7 tahun menyatakan bahwa anak-anak jaman sekarang mengalami krisis adab dikarenakan karakter anak jaman sekarang ialah lebih berani namun tidak bersamaan dengan pengetahuan mengenai batasan-batasan nilai-nilai atau norma di lingkungannya. “Ketidaksopanan yang sering mereka lakukan biasanya dilakukan karena mereka belum mengetahui apakah itu benar atau salah, dan biasanya ketidak sopanan itu terjadi dalam hal perkataan dimana mereka tidak tahu situasi yang terjadi,” tutur Ibu Tiwi.

Dari bukti dan pernyataan tersebut, ditarik kesimpulan bahwa pembentukan adab sendiri mestinya sudah dimulai sejak kecil. Karena pada masa itu lingkungan dan orang terdekat menjadi salah satu faktor utama yang membentuk perilaku anak bertindak demikian. Dan pada masa itu pula, anak masih dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan yang memungkinkan anak lebih cepat menerima informasi dan

mempraktekkannya terhadap lingkungan disekitarnya (Tirtoutomo et al., 2015). Usia 6-8 tahun adalah usia yang tepat untuk memperkenalkan anak kepada adab.

Anak usia dini adalah anak yang sedang berada dalam rentang usia 0 – 8 tahun. yang merupakan sosok individu yang sedang berada dalam proses perkembangan. Perkembangan anak merupakan proses perubahan perilaku dari tidak matang menjadi matang, dari sederhana menjadi kompleks, suatu proses evolusi manusia dari ketergantungan menjadi makhluk dewasa yang mandiri (Ernawulan, 2019). Perkembangan kognitif anak pada usia 6-8 tahun yang mengalami perkembangan pesat. Hal tersebut dikarenakan dunia dan minat anak semakin luas sehingga keingintahuan tentang manusia dan objek-objek semakin bertambah (Magh'firoh et al., 2021).

Dunia anak adalah dunia bermain dan gaya belajar anak yang paling ampuh adalah melalui permainan. Menurut Piaget dalam (Magh'firoh et al., 2021), karakteristik anak sekolah dasar dapat berkembang lebih cepat ketika mereka berinteraksi satu sama lain. Menurut, Darmadi (Darmo, et al., 2022) penggunaan metode bermain akan memberikan suasana lebih rileks dan santai serta dapat memperoleh pelajaran dari aspek pengembangan kognitif, sosial, emosi, dan fisik anak. Oleh karena itu, *board game* dirasa langkah yang tepat untuk membuat anak mengenal tentang adab sehari-hari.

Board Game merupakan media yang baik untuk menyampaikan informasi secara persuasi, selain itu board game dapat menciptakan interaksi antar player karena board game tidak dapat dimainkan sendiri, melainkan dimainkan dua atau lebih. Board game dapat mengajarkan kerja sama dan membentuk kehidupan sosial dalam mengenal adab. Penggunaan game sebagai media pengajaran bertujuan untuk mengajari anak secara menyenangkan dan agar tidak bosan. Dengan menggunakan media ini anak SD akan lebih menyukai karena mereka lebih cenderung senang bermain game daripada hanya membaca atau mendengarkan sesuatu (Tirtoutomo et al., 2015).

Desain board game yang digunakan yaitu menggunakan teknik ilustrasi digital Whimsical. Ilustrasi dibutuhkan dalam pembuatan suatu desain grafis untuk menginterpretasikan visual dari konsep ataupun teks yang ada. *Whimsical* merupakan jenis ilustrasi yang tidak anatomis, kreatif, dan eksploratif. Dengan desain yang cenderung imajinatif dengan menampilkan warna-warna yang penuh warna sesuai dengan penggunaan pada desain board game untuk anak-anak.

Pada penelitian-penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Wijaya et al., 2016; Tirtoutomo et al., 2015; Limantara et al., 2015) , terdapat pada perbedaan dari variabel penelitian dari segi faktor penyebab anak bertindak tidak baik. Selain itu, pada target audience terdapat perbedaan pada beberapa penelitian sebelumnya target audience berupa remaja dan anak usia 6-10 tahun. Pada perancangan desain board game mengusung tema yang berbeda pada penelitian-penelitian sebelumnya seperti tema space, sekolah. Sedangkan, teknik desain visual pada beberapa penelitian sebelumnya tidak dijelaskan secara terperinci.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas pula, maka judul yang diambil pada tugas akhir ini adalah, **“VISUALISASI PERMAINAN *CASTLE MANNER* SEBAGAI MEDIA PENGENALAN ADAB PADA ANAK USIA 6-8 TAHUN MENGGUNAKAN TEKNIK ILUSTRASI DIGITAL *WHIMSICAL* DENGAN METODE *DESIGN THINKING*”**.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya maka dapat diuraikan rumusan masalah yaitu **“Bagaimana cara mendesain visualisasi permainan *Manner Castle* tentang pengenalan adab yang menarik dan unik bagi anak-anak usia 6-8 tahun menggunakan teknik Ilustrasi Digital *Whimsical* dengan Metode *Design Thinking*?”**

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dalam hal ini permasalahan yang dikaji perlu dibatasi. Pembatasan masalah ini bertujuan untuk memfokuskan perhatian pada penelitian dengan memperoleh kesimpulan yang benar dan

mendalam pada aspek yang diteliti. Batasan-batasan permasalahan yang dibahas pada proposal ini sebagai berikut:

1. Desain yang dibuat menggunakan Teknik Ilustrasi Digital dengan *style Whimsical*.
2. Pembuatan desain *board game* menggunakan metode pengembangan Design Thinking.
3. Tema desain dan permainan mengenai pengenalan adab sehari-hari pada Batasan usia 6 – 8 tahun.
4. Perangkat lunak (*software*) yang digunakan dalam pembuatan desain *Board Game* ini adalah Adobe Illustrator CC 2019, Clip Studio Paint, dan Ibis Paint X.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendesain visualisasi *board game Manner Castle* menggunakan Teknik Ilustrasi Digital dengan *style Whimsical* sebagai media pengenalan adab bagi anak-anak usia 6-8.
2. Untuk mengedukasi anak-anak usia 6-8 tahun tentang adab sehari-hari dengan cara yang menarik dan menyenangkan melalui *board game Manner Castle*.

1.5 Manfaat

Manfaat penelitian ini diantaranya adalah:

1. *Board game* ini diharapkan dapat menjadi media pengenalan adab sehari-hari pada anak-anak usia 6-8 tahun untuk membentuk rasa empati dan dapat melibatkan interaksi sosial pada anak-anak.
2. Mampu menjadi inovasi pembelajaran dalam bentuk *game board* dengan desain disertai ilustrasi yang menarik pada Pendidikan sekolah dasar.
3. Dapat menjadi salah satu referensi bagi mahasiswa atau peneliti lain mengenai topik yang serupa.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini dibagi dalam beberapa bab dengan tujuan untuk mempermudah pencarian informasi yang dibutuhkan, serta menunjukkan penyelesaian pekerjaan yang sistematis. Pembagian bab tersebut adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikan mengenai Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan, Manfaat, dan Sistematika Penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas tentang Kumpulan teori yang dijadikan bahan literatur dan referensi untuk menjawab rumusan masalah yang sudah ada di Pendahuluan.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini membahas mengenai metode yang digunakan dalam pembuatan desain visualisasi *board game Manner Castle*.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas hasil semua komponen desain *board game Manner Castle* dan pengujian yang dilakukan sampai menjadi produk *board game Manner Castle*.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari semua hal-hal yang dijelaskan dalam penelitian yang telah dilaksanakan dan bab ini berisi beberapa saran yang diharapkan dapat memotivasi dan memberikan solusi yang baik bagi instansi maupun penulis.

