

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang



Gambar 1.1 Anak Bermain Gadget
Sumber : <https://bit.ly/3KchZQD>

Di era globalisasi ini kita sangat terbantu dengan adanya internet, informasi apapun dapat di akses dengan mudah. Namun terbantunya kita dengan adanya internet ternyata menimbulkan masalah ketergantungan terhadap *gadget*. Hal itu terjadi karena sejak usia dini mereka sudah diberi kebebasan untuk mengakses berbagai macam jenis media elektronik oleh orangtua mereka. Seperti Handphone, computer dan jenis-jenis lainnya.

Ketergantungan dengan gadget dapat menimbulkan efek negative untuk anak-anak. Sebagai contoh sekarang banyak anak-anak yang mulai kecanduan bermain game online dan lupa untuk belajar. Pada akhirnya banyak anak-anak yang kurang pengetahuan tentang kebudayaan yang ada di nusantara.

Indonesia dikenal akan keberagaman kebudayaannya mulai dari suku, ras, adat istiadat sampai cerita-cerita legenda yang ada di berbagai wilayah. Bangsa Indonesia adalah bangsa yang dikenal kaya akan budaya, lebih dari 20 suku

terdapat di Indonesia dan lebih dari 100 budaya ada di Indonesia. Mempelajari adat istiadat sebuah suku bangsa berarti mempelajari pula entitas kebudayaan bangsa. Bukan hanya itu, dengan mempelajarinya berarti telah ikut melestarikannya (Yudha Delonix Renzina, 2019).

Namun di era globalisasi ini cerita legenda seakan dilupakan oleh generasi muda khususnya anak-anak, perlu ada nya media yang membantu anak-anak untuk dapat mengenal cerita legenda yang ada di nusantara.

Pemberian edukasi untuk generasi muda khusus nya anak-anak dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai macam media salah satunya media game. Menurut Firdaus Setyanugrah (2017) *game* edukasi dapat membantu anak dalam meningkatkan kecerdasan otak. Melalui media pembelajaran berbasis game, anak mampu mendapat ilmu berupa teori dan juga praktek berupa pengalaman secara tidak langsung, dimana game mampu memberikan dan meningkatkan kreatifitas anak-anak agar kedepan mampu menjadi penerus bangsa yang kreatif.

Sangat banyak kebudayaan yang ada di Indonesia contohnya cerita legenda, legenda adalah bentuk dari cerita yang disebarluaskan oleh rakyat pada suatu daerah dengan cara turun temurun dari mulut ke mulut. Salah satu contoh cerita legenda yaitu cerita legenda putri kemarau yang berasal dari Sumatera Selatan. Cerita legenda perlu diwariskan pada usia dini agar tidak pudar dan harus dikenal sebagai warisan budaya yang ada di Indonesia,

Pemberian edukasi untuk generasi muda khusus nya anak-anak dapat dilakukan dengan menggunakan media *game*, salah satunya adalah *card game*. *Game* dapat membantu anak dalam meningkatkan kecerdasan otak. Melalui media pembelajaran berbasis game, anak mampu mendapat ilmu berupa teori dan juga praktek.

Namun, saat ini *card game* yang memperkenalkan cerita legenda putri kemarau masih sangat jarang di Indonesia. Oleh karena itu, diperlukan adanya upaya melalui perancangan *card game* yang memperkenalkan cerita legenda putri kemarau yang dirancang untuk media edukasi anak-anak usia 7 hingga 12 tahun agar mereka bisa memahami dan mengenal cerita legenda. Dengan adanya media *game* anak dapat belajar berpikir secara logis, dengan kata lain anak-anak sudah bisa menaati aturan.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana cara merancang media edukasi melalui *card game* secara menarik dengan teori game, edukasi, ilustrasi, & warna untuk anak usia 7-12 tahun mengenai cerita legenda Putri Kemarau?

1.3. Fokus Penelitian/Batasan Masalah Perancangan

perancangan ini hanya akan merancang *card game* sebagai media pengenalan cerita legenda Putri Kemarau dengan jenis kartu kuartet dengan ukuran 8.5 cm x 6 cm, jenis kertas ivory 260 laminasi glossy, cetak bolak balik.

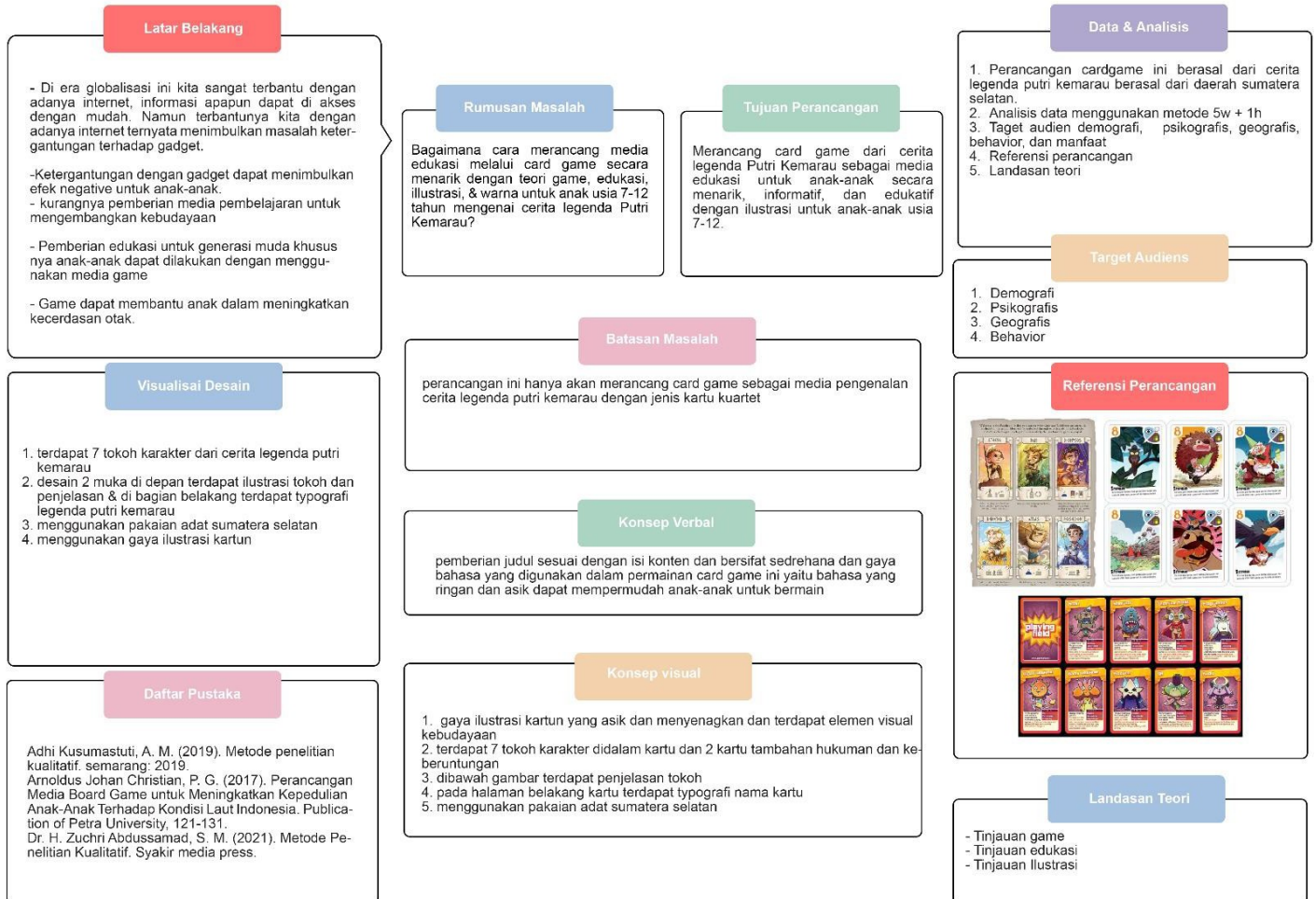
1.4. Tujuan Perancangan

Merancang *card game* dari cerita legenda Putri Kemarau sebagai media edukasi untuk anak-anak secara menarik, informatif, dan edukatif dengan ilustrasi untuk anak-anak usia 7-12.

1.5. Manfaat Perancangan

1. Bagi Masyarakat
 - a. Perancangan ini di buat agar masyarakat khusus nya anak-anak tidak melupakan kebudayaan yang ada di nusantara.
 - b. Menambah wawasan tentang kebudayaan khususnya cerita legenda bagi masyarakat.
2. Bagi Bidang Keilmuan DKV
Memberikan media untuk menyampaikan satu informasi yang dapat mengedukasi target audiens.
3. Bagi STSRD VISI
Manfaat dari topik yang di angkat yaitu dapat menjadi referensi dan media pembelajaran bagi mahasiswa lain.

1.6. Skema Perancangan



Gambar 2.1 Skema Perancangan
 Sumber : Dokumen Pribadi