

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 LATAR BELAKANG MASALAH PERANCANGAN

Era globalisasi merupakan suatu era dimana manusia di seluruh dunia saling terbuka untuk bertukar pandangan, pemikiran diberbagai bidang seperti bidang ekonomi, politik, sosial, teknologi dan lain sebagainya.

Dengan adanya era globalisasi membuat perkembangan teknologi dan informasi menjadi sangat cepat tak terkecuali Indonesia. Perkembangan teknologi yang maju ini ditandai dengan adanya penemuan berbagai teknologi yang dapat membantu kehidupan manusia baik dari segi informasi, transportasi, ekonomi dan lain sebagainya. Salah satu teknologi yang sudah sangat familiar adalah gawai. Tidak dapat dihindari lagi jika keberadaan gawai memang memudahkan pekerjaan manusia, sebagai contoh *smartphone*. Hampir seluruh manusia di dunia memiliki *smartphone* untuk mempermudah pekerjaannya.

Gawai seperti *smartphone* memang memberikan berbagai manfaat terhadap kehidupan manusia misalnya, kemudahan dalam berkomunikasi jarak jauh yang dapat dilakukan dengan waktu yang bersamaan serta kemudahan dalam mencari berbagai informasi dari berbagai sumber.

Terlepas dari banyaknya manfaat yang ada pada gawai contohnya *smartphone*. Penggunaan gawai dengan intensitas yang tinggi dan berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif seperti rasa ketergantungan akan gawai yang dapat berpengaruh terhadap kesehatan tubuh dan mental. Adanya rasa ketergantungan ini tidak hanya terjadi pada manusia dewasa saja, bahkan dapat dirasakan oleh remaja dan anak-anak.

Berdasar artikel yang ditulis oleh Dethan (2019) pada situs web kompasiana.com menyebutkan bahwa idealnya total waktu penggunaan gawai hanya 4 jam 17 menit dalam sehari sedangkan sebagaimana yang ditulis oleh Chumari pada situs web healthxchange.sg bahwa untuk anak-anak khususnya anak usia 2-5 tahun intensitas penggunaan gawai idealnya kurang dari 2 jam hingga maksimal 2 jam per harinya.

Namun faktanya banyak orang yang intensitas penggunaan gawai melebihi waktu ideal tersebut, terlepas dari beberapa orang yang sangat membutuhkan gawai dalam pekerjaannya. Bahkan di lingkungan sekitar sering ditemui orangtua yang dengan mudahnya meninggalkan sang anak dengan gawai tanpa pengawasan dan batasan

dengan tujuan agar anak tidak rewel dan mengganggu orangtuanya. Padahal peran orangtua seharusnya mendampingi dan membimbing anak dalam perkembangannya.

Pada masa anak-anak dengan usia sekitar 0-5 tahun, perkembangan otak manusia terjadi dengan pesat. Pada usia tersebut perkembangan sel-sel jaringan otak anak berjalan sangat pesat, maka dari itu fase ini adalah fase yang tepat untuk memberikan rangsangan dan stimulus yang tepat untuk menentukan bagaimana kepribadian, kecerdasan dan tingkah laku anak kedepannya.

Berdasar artikel yang ditulis oleh The pada situs web id.theasianparent.com, pada masa itu orangtua dianjurkan untuk memberikan stimulus yang tepat guna menentukan perkembangan anak selanjutnya. Disebutkan bahwa salah satu stimulus atau rangsangan yang tepat untuk anak pada fase ini adalah dengan cara bermain dan belajar, karena bermain adalah hal yang sebagian besar anak senangi sehingga membuat perasaan anak gembira dan otak dalam kondisi tenang sehingga informasi-informasi akan lebih mudah diserap oleh anak.

Berdasarkan fakta-fakta diatas maka akan sangat disayangkan jika pada masa keemasan tersebut orangtua malah meninggalkan anak dengan asuhan gawai.

Dari persoalan yang telah dituliskan diatas Catron dan Allen (Sebagaimana dikutip dalam Sabrina 2019, 3) menyatakan dalam bukunya yang berjudul *Early Childhood Curriculum a Creative-Play Model* bahwa “bermain merupakan wahana yang memungkinkan anak-anak berkembang optimal. Bermain secara langsung mempengaruhi seluruh wilayah dan aspek perkembangan anak. Kegiatan bermain memungkinkan anak belajar tentang diri mereka sendiri, orang lain, dan lingkungannya. Dalam kegiatan bermain, anak bebas untuk berimajinasi, bereksplorasi, dan mencipta sesuatu.”

Kini bermain tidak harus membutuhkan media yang luas untuk bermain, seperti lapangan atau tanah yang luas. Media permainan sekarang menjadi beranekaragam, salah satunya adalah *boardgame*. *Boardgame* atau permainan papan ini tidak begitu membutuhkan tanah lapang untuk bermain.

Perancangan *boardgame* ini bertujuan untuk mengurangi penggunaan gawai pada anak usia 3-5 tahun. Selain untuk mengoptimalkan perkembangan otak anak, pada usia tersebut anak lebih mudah didekati dan dipengaruhi karena anak sudah memiliki kecerdasan yang cukup untuk berkomunikasi dan mempelajari suatu hal baru.

I.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasar latar belakang yang telah dideskripsikan di atas maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut :

Bagaimana cara merancang *boardgame* efektif, informatif dan menarik untuk membantu mengurangi penggunaan gawai pada anak-anak usia 3-5 tahun?

I.3 BATASAN PERANCANGAN

Adapun beberapa batasan dari perancangan ini adalah sebagai berikut :
Merancang konsep *boardgame* meliputi jenis permainan, nama permainan, tata cara bermain, visual meliputi desain ilustrasi, pemilihan warna, tipografi dan elemen pendukung lain yang bertujuan untuk mengurangi intensitas penggunaan gawai yang disesuaikan dengan *target audience* sebagai berikut :

a. Demografis

Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan

Usia : 3-5 tahun

Strata Ekonomi Sosial : Menengah keatas

Pendidikan : *Pre-School* dan *Early School* (PAUD dan Taman Kanak-kanak).

b. Psikografis : Secara psikologis *target audience* dari perancangan ini adalah anak dengan perilaku yang aktif bermain dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi akan sesuatu yang baru.

c. Geografis : Secara geografis *target audience* dari perancangan ini adalah anak yang bertempat tinggal di daerah semi perkotaan atau sub urban terutama di daerah Blitar.

I.4 TUJUAN PERANCANGAN

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk merancang *boardgame* efektif, informatif dan menarik untuk membantu mengurangi penggunaan gawai pada anak-anak usia 3-5 tahun terutama untuk anak-anak yang bertempat tinggal di daerah Blitar.

I.5 MANFAAT PERANCANGAN

A. Bagi Lembaga

1. Sebagai media alternatif perancangan tugas akhir.
2. Menambah referensi seputar perkembangan anak dan gawai.

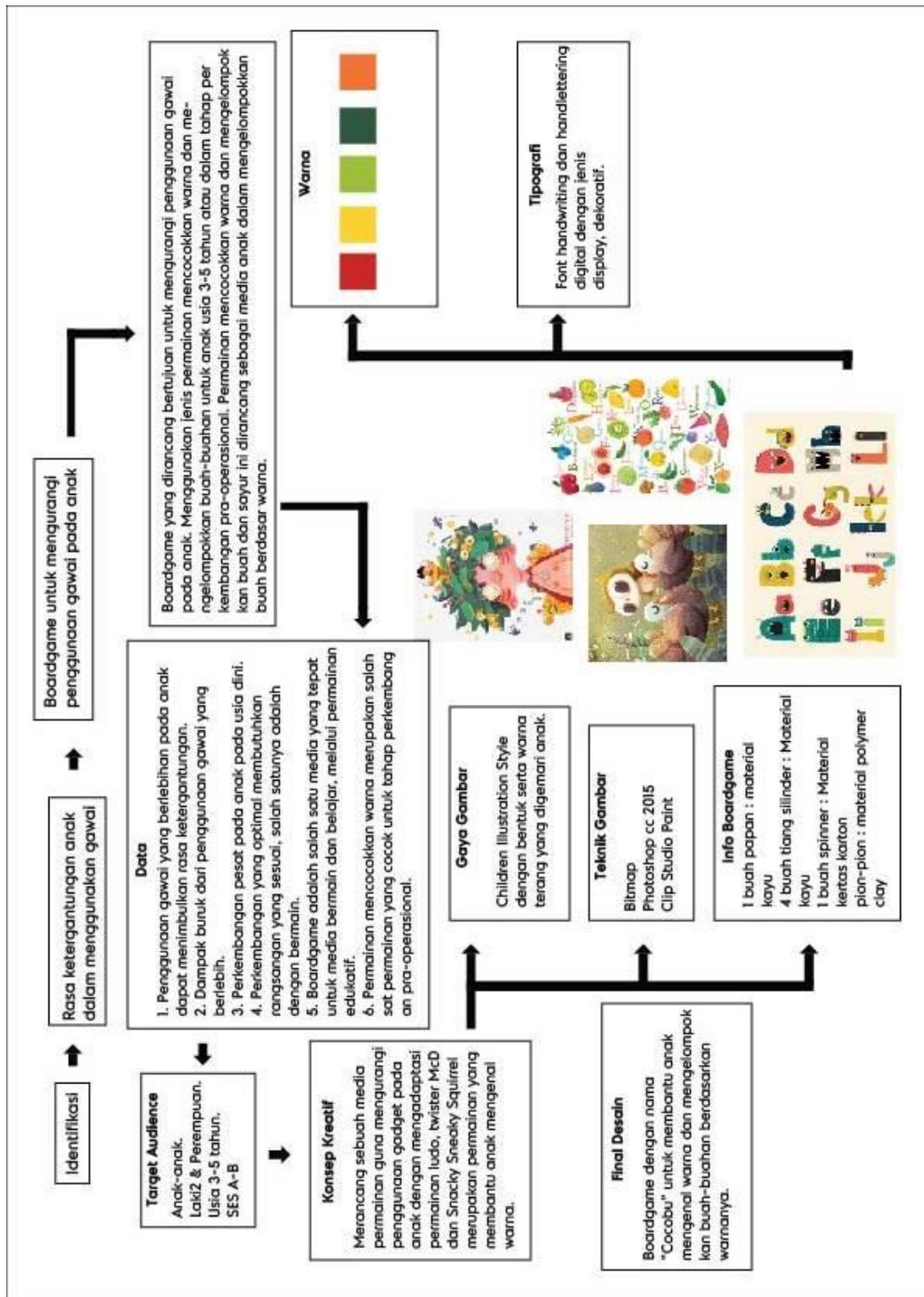
B. Bagi Bidang Keilmuan

1. Sebagai media edukasi untuk mengurangi penggunaan gawai pada anak.
2. Sebagai referensi untuk mengedukasi anak.

C. Bagi Masyarakat

1. Menjadi media untuk mengedukasi anak dengan cara yang menyenangkan.

L.6 SKEMA PERANCANGAN



Gambar 1.1 Skema perancangan

Sumber : Olahan perancang