

BAB II

DATA DAN ANALISA

II.1 DATA OBJEK

II.1.1 Gawai dan Pengaruhnya Terhadap Anak

Perkembangan teknologi pada saat ini berjalan dengan sangat cepat. Salah satu wujud dari cepatnya perkembangan teknologi adalah gawai. Gawai merupakan perangkat keras yang dirancang dengan teknologi yang lebih canggih dan praktis sehingga dapat membantu pekerjaan manusia dengan lebih efektif dan efisien. Salah satu contoh gawai yang sering ditemui di masyarakat adalah *smartphone*. *Smartphone* merupakan alat komunikasi modern yang keberadaannya menggantikan telepon genggam biasa dan telepon kabel.

Smartphone merupakan salah satu wujud perkembangan teknologi yang keberadaannya sangat membantu kehidupan manusia. Penggunaan gawai kini sudah sangat familiar bagi masyarakat, dapat dibuktikan bahwa saat ini hampir semua manusia memiliki gawai baik dari yang paling sederhana dan mudah dibawa kemanapun seperti *smartphone* maupun gawai dengan bentuk yang lebih besar seperti laptop.

Keberadaan gawai tentu saja sangat membantu kehidupan manusia dari berbagai bidang seperti dalam berkomunikasi jarak jauh yang dapat dilakukan dengan cepat, dengan bantuan internet dan kecepatan dalam berkomunikasi tentu akan mempermudah manusia dalam mengakses informasi yang mereka butuhkan dari berbagai sumber, namun terlepas dari banyaknya manfaat yang dibawa gawai juga dapat menimbulkan dampak negatif terlebih jika digunakan secara berlebihan.

Perkembangan teknologi gawai pada saat ini dapat menimbulkan rasa ketergantungan baik bagi orang dewasa, remaja maupun anak-anak. Saat ini dapat dilihat hampir semua individu memiliki gawai seperti *smartphone*, bahkan tak jarang ditemui anak-anak yang sudah memiliki *smartphone*. Setianingsih, Amila Wahyuni dan Fitriana Noor (2018) menyatakan pada artikelnya bahwa sebanyak 72 persen anak usia dibawah 8 tahun di dunia menggunakan perangkat gawai seperti *smartphone*, *tablet*, dan *iPod* sejak tahun 2013 dan mayoritas anak usia 2 tahun lebih suka menggunakan *tablet* dan *smartphone* setiap harinya.



Gambar 2.1 Anak bermain gawai

Sumber:

www.suara.com/yoursay/2019/12/11/135739/kecanduan-gadget-pada-usia-dini-semakin-mengawatirkan

Penggunaan *smartphone* yang berlebihan bagi anak maupun orang dewasa dapat menimbulkan rasa ketergantungan, sedangkan penggunaan *smartphone* pada anak tanpa pengawasan dan batasan selain dapat menyebabkan ketergantungan yang kemudian mempengaruhi kesehatan mental dan fisiknya, anak akan lebih banyak diam menghadap layar *smartphone* dan akan jarang bergerak yang dapat menyebabkan malas bergerak dan melakukan aktivitas lain serta anak akan dengan mudah mengakses informasi yang tidak atau belum sesuai dengan usianya.

Rasa ketergantungan akan gawai juga dapat mempengaruhi kesehatan mental dan cara berpikir anak, dengan rasa ketergantungan tersebut anak akan merasa harus selalu berhadapan dengan layar *smartphone* yang kemudian akan mengurangi konsentrasi anak ketika melakukan kegiatan lain. *Smartphone* juga akan mengurangi interaksi sosial anak dengan orangtua, sanak saudara dan teman sebaya sehingga anak akan kesulitan dalam berkomunikasi dan bersosialisasi dengan lingkungan disekitarnya.

Dari beberapa dampak negatif yang dibawa gawai terutama *smartphone* dan tablet tersebut masih ada beberapa orangtua yang belum sadar akan bahayanya penggunaan *smartphone* yang berlebihan pada anak. Terbukti dari sering ditemukannya orangtua yang malah meninggalkan anak sendiri dengan gawai dengan tujuan agar anak tidak rewel dan mengganggu pekerjaan orangtuanya.

Padahal peran orangtua disini sangat besar untuk memberikan pengawasan pada anak dalam menggunakan gawai, sehingga menghindarkan anak dari rasa

ketergantungan yang akan menyebabkan gangguan pada fisik dan mental anak serta menyaring informasi yang didapat anak agar sesuai dengan usianya.

II.1.2 Perkembangan Anak Pada Masa *Golden Age*

Usia 5 tahun pertama pada anak atau biasa disebut sebagai *golden age* atau masa keemasan akan sangat menentukan bagaimana karakter anak kedepannya. Karena pada masa *golden age* aspek kognitif, fisik, motorik dan psikososial anak berkembang dengan sangat pesat, sehingga kecerdasan yang dimilikinya akan berkembang dengan cepat pula.

Masa ini adalah masa yang penting sebab masa pertumbuhan ini hanya terjadi satu kali pada kehidupan manusia dan merupakan masa yang tepat bagi anak untuk mengembangkan minat, kemampuan serta kecerdasannya selain karena faktor pesatnya perkembangan otak anak pada usia ini anak mulai belajar mengenal dunianya dan merespon dengan cepat serta memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Dengan anak belajar mengenal dunia dan lingkungan disekitarnya anak kemudian menemukan hal-hal baru yang kemungkinan berpengaruh dengan karakter dan perilaku anak kedepannya.

Akan sangat disayangkan jika pada masa ini waktu anak hanya dihabiskan dengan bermain gawai sedangkan menurut Hardjawikarta, Swendra dan Yudani (2016) pada artikelnya menyatakan bahwa jika dari aspek interaksi sosial, perkembangan anak dibawah usia 5 tahun sebaiknya lebih kearah sensor-motorik, sebab anak harus bisa merasakan bagaimana rasanya melakukan dan merasakan sesuatu secara nyata tidak hanya melalui imajinasi saja.

Keberadaan gawai yang orangtua berikan agar anak tidak rewel dapat membuat anak memiliki rasa ketergantungan dengan gawai yang kemudian banyak menghabiskan waktu dengan gawai, sehingga mengurangi waktu untuk berinteraksi atau melakukan interaksi sosial dengan individu-individu lain disekitarnya seperti keluarga, sanak saudara serta teman sebaya.

Pada usia 5 tahun pertamanya ini adalah waktu yang sangat tepat untuk orangtua mendampingi dan membimbing anak dalam mengembangkan minat dan kemampuannya. Berdasar artikel yang ditulis oleh The (2015) pada website id.theasianparent.com, pada masa itu orang tua dianjurkan untuk memberikan stimulus yang tepat guna menentukan perkembangan anak selanjutnya. Pada artikel tersebut disebutkan bahwa salah satu stimulus atau rangsangan yang tepat untuk anak

pada fase ini adalah dengan cara bermain untuk memperelajari sesuatu atau biasa disebut kegiatan bermain dan belajar.

Bermain merupakan hal yang anak-anak gemari, karena dengan bermain anak dapat mempelajari sesuatu dengan cara yang mudah dan menyenangkan. Pada saat bermain, informasi dan materi akan lebih mudah diserap oleh anak sebab pada saat bermain otak anak dalam keadaan rileks sehingga informasi akan lebih mudah diserap oleh anak.

II.1.3 Bermain Sebagai Media Pendukung Perkembangan Anak Pada Masa *Golden Age*

Bermain merupakan kata yang tidak asing jika berkaitan dengan anak-anak, karena pada dasarnya dunia anak adalah bermain. Secara garis besar bermain merupakan suatu kegiatan atau aktivitas yang dilakukan untuk bersenang-senang baik melalui interaksi dengan orang lain atau dengan benda-benda disekitar.

Menurut Parten sebagaimana dikutip oleh Purnama, Hijriani dan Heldanita (2018, 4) bermain merupakan suatu kegiatan bersosialisasi yang memberi kesempatan anak untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar melalui cara yang menyenangkan. Pada dasarnya bermain merupakan kebutuhan bagi semua anak untuk mengoptimalkan perkembangannya terutama pada usia 5 tahun pertama atau yang biasa disebut masa *Golden Age*. Dengan bermain anak akan terbiasa untuk aktif baik fisik maupun psikis serta kreatif dan dapat mengembangkan imajinasinya.

II.1.4 Tujuan dan Manfaat Bermain

Bermain merupakan salah satu kegiatan yang disenangi oleh anak. Karena dengan bermain anak akan merasa rileks dan gembira. Oleh karena itu bermain menjadi sebuah alternatif dalam pembelajaran, sebab dengan perasaan di dapat anak melalui bermain tersebut nilai-nilai dan materi yang terkandung dalam pembelajaran akan lebih mudah di serap oleh anak.

Bermain juga merupakan kebutuhan penting untuk anak usia dini, sebab ada banyak manfaat yang bisa diperoleh anak ketika bermain. Dengan bermain anak akan dituntut untuk berpikir kreatif, belajar untuk berkompetisi secara sehat, belajar untuk menahan emosi apabila belum berkesempatan menang, melatih kemampuan dalam bersosialisasi dengan individu lain serta melatih anak untuk berkonsentrasi karena

dalam bermain pikiran anak akan dituntut untuk fokus pada permainan yang dilakukannya.

II.1.5 Tahap Perkembangan Anak Dalam Bermain

Bermain merupakan salah satu kegiatan yang disukai anak. Bermain merupakan aktivitas yang dilakukan anak sedari kecil bahkan hingga dewasa. Pada awalnya anak mulai bermain sendiri dengan anggota tubuhnya, seiring bertambahnya usia anak mulai bermain-main dengan lingkungan sekitar dan orang-orang disekitarnya. Semakin bertambahnya usia anak juga akan memulai bermain dan berinteraksi dengan lingkup sosial yang lebih luas lagi.

Tahap-tahap dalam bermain inilah yang berbeda-beda pada setiap tingkatan usianya. Dengan begitu tingkat usia anak sangat berpengaruh terhadap perkembangan bermainnya. Menurut Piaget dalam Purnama, Hijriyani dan Heldanita (2018, 20) tahapan perkembangan bermain pada anak dapat dikelompokkan menjadi beberapa kelompok sebagai berikut :

1. Sensori motor (*Sensory Motor Play*)

Tahap ini terjadi pada usia 0-2 tahun, pada tahap ini anak biasanya bermain dengan mengandalkan indera dan gerakan tubuhnya. Maka dari itu mainan yang tepat pada tahap ini sebagai media untuk merangsang panca indera nya adalah mainan dengan warna yang cerah, memiliki tekstur dan bentuk bermacam-macam. Pada tahap ini anak juga sudah dapat mengkoordinasikan keterampilan motorik kasar dan motorik halus.

2. Praoperasional (*Symbolic Play*)

Tahap ini terjadi pada usia 2-7 tahun. Pada tahap ini anak mulai bermain dengan berkhayal dan berimajinasi, memiliki rasa ingin tahu dan senang mencoba hal-hal baru. Mainan yang tepat sebagai stimulus adalah permainan yang mampu merangsang imajinasi anak. Pada tahap ini dapat dibagi menjadi beberapa tahap yaitu pada usia 2-3 tahun anak lebih suka bermain berkelompok kecil dan bermain permainan pura-pura (*make believe play*). pada tahap ini anak mulai mempraktikkan keterampilan-keterampilan yang baru dipelajarinya seperti mencocokkan, menebak, membandingkan dan lain-lain.

3. Operasional Konkret (*Social Play*)

Tahap ini terjadi pada usia 7-11 tahun. Pada tahap ini anak sudah mulai memainkan logikanya yang bersifat objektif. Mainan yang tepat untuk membantu merangsang perkembangan anak adalah permainan yang mengandalkan logika serta tahap ini anak juga membutuhkan permainan yang dapat mengembangkan kreativitas serta kemampuan anak dalam bersosialisasi.

4. Formal Operasional (*Game With Rules and Sport*)

Tahap ini terjadi pada usia 11 tahun keatas. Pada tahap ini aturan dalam bermain lebih ketat daripada aturan pada tingkatan sebelumnya, meskipun aturan lebih ketat namun harus tetap menyenangkan untuk dimainkan.

II.1.6 Dimensi Permainan Anak Pada Masa *Golden Age*

Bermain adalah kebutuhan alamiah yang dimiliki semua anak. Dengan terpenuhinya kebutuhan anak dalam bermain dapat menjadi salah satu faktor pendukung untuk mengoptimalkan perkembangannya, karena dengan bermain anak bukan hanya bersenang-senang namun anak juga memperoleh pengalaman dan pengetahuan yang akan dibutuhkan anak di masa mendatang.

Bermain merupakan salah satu sarana yang dapat di gunakan untuk mengoptimalkan perkembangan baik fisik-motorik dan sosio-emosional anak. Oleh karena itu dalam bermain anak akan dituntut untuk dapat lebih mengeksplor kemampuan yang dimiliki dan diminati serta melatih anak untuk mudah beradaptasi dengan lingkungan di sekitarnya terlebih jika anak bermain dengan teman sebaya di lingkungan sekitarnya.

Untuk mencapai perkembangan yang optimal tentu saja membutuhkan orang tua sebagai pembimbing dan pendamping anak. Orangtua memiliki peran penting dalam perkembangan anak dan pola asuh orangtua sangat berpengaruh terhadap karakter anak kedepannya. Tak terkecuali pada topik permainan untuk anak usia dini.

II.1.7 Peran Orangtua dalam Aktivitas Bermain Anak

Orangtua memiliki peran yang penting dalam mendampingi anak ketika anak bermain. Ketika anak bermain orangtua hendaknya mengarahkan dan memilih jenis permainan yang tepat sehingga dapat menunjang perkembangan kepribadian anak kedepannya. Bukan hanya meliputi kecerdasan intelektual (IQ) namun juga kecerdasan emosional (EQ) dan kecerdasan spiritual (SQ).

Pada intinya dalam bermain orangtua berperan sebagai pendidik yang dapat menyediakan fasilitas untuk aktivitas bermain anak, selain itu orangtua sebaiknya dapat menemani dan membimbing anak dalam bermain karena ketika bermain anak tidak hanya membutuhkan fasilitas berupa materi tetapi juga membutuhkan individu lain.

Selain menemani aktivitas anak ketika bermain, orangtua juga memiliki peranan yang penting yaitu dapat memahami kebutuhan dan minat anak sehingga orangtua dapat memilih permainan yang tepat untuk anak. Karena pada dasarnya kebutuhan bermain pada anak berbeda-beda pada tiap individunya. Dengan memilih permainan yang tepat untuk anak, maka perkembangan pada anak menjadi optimal sehingga mempengaruhi karakter dan kepribadian anak kedepannya.

II.1.6 Boardgame

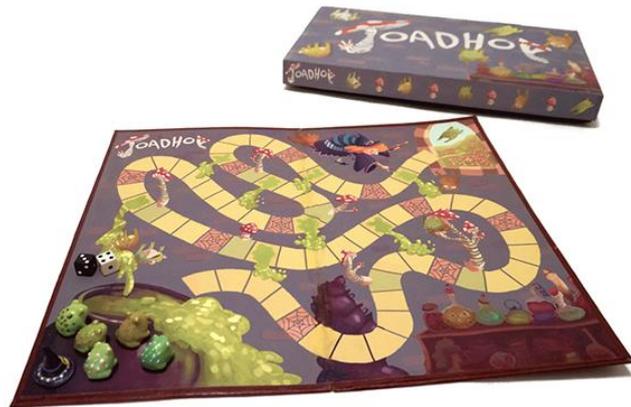
Boardgame bukanlah sebuah media baru dalam permainan, terbukti dengan penemuan *boardgame* pertama yang ada sejak zaman pra-sejarah. *Boardgame* merupakan permainan papan yang dimainkan secara langsung yang melibatkan 1 orang atau lebih. Kini *boardgame* terlihat mulai populer kembali di kalangan masyarakat, dengan adanya beberapa komunitas *boardgame* mulai bermunculan berbagai *boardgame* baru dengan inovasi di dalamnya.

Pada dasarnya masih banyak masyarakat yang tidak menyadari bahwa *boardgame* merupakan sebuah media permainan yang sudah ada sejak lama bahkan ada juga masyarakat yang belum mengenal *boardgame*. *Boardgame* pertama yang ditemukan yang kemudian mengantar *boardgame* menjadi se populer sekarang adalah dadu.

Kini dadu berubah menjadi salah satu elemen dalam *boardgame*. Namun, tak sedikit juga *boardgame* yang dapat dimainkan tanpa dadu, bahkan sering ditemui beberapa *boardgame* yang menggunakan media pengganti dadu namun masih memiliki fungsi yang sama.

Boardgame merupakan salah satu media permainan yang digemari oleh masyarakat. Oleh karena itu *boardgame* selain sebagai media untuk bermain dan bersenang-senang juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam bentuk permainan edukatif.

Dengan dibuatnya *boardgame* sebagai media pembelajaran, maka semakin mudah untuk mengemas edukasi agar dapat diserap dengan lebih baik oleh target pembelajaran dengan cara yang menyenangkan.



Gambar 2.2 Contoh *boardgame*

Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/411586853441928878/>

II.1.7 Manfaat *Boardgame*

Boardgame merupakan media permainan yang digunakan sebagai sarana bersenang-senang, namun kini *boardgame* tidak hanya digunakan sebagai media bermain namun juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Di Indonesia sendiri sudah banyak komunitas pembuat *boardgame* yang membuat *boardgame* sebagai media permainan sekaligus media pembelajaran.

Fungsi *boardgame* sebagai media pembelajaran terhitung efektif dikarenakan beberapa individu merasa lebih senang mempelajari sesuatu dengan perasaan gembira yang bisa didapatkan dengan bermain.

Terlebih jika target pembelajaran adalah anak-anak, seperti yang sudah disebutkan diatas bahwa anak-anak terutama anak usia dini memiliki fase perkembangan yang pesat yang terjadi sekali seumur hidup, pada fase tersebut perkembangan anak hendaknya didukung oleh stimulus atau rangsangan yang tepat. Salah satu stimulus yang tepat adalah permainan baik yang menggunakan media seperti

boardgame ular tangga dan monopoli serta yang memiliki media-media lain seperti lompat tali, petakumpet, dan lain-lain.

Boardgame memiliki manfaat sebagai media pengalihan dari *smartphone*, seperti yang disampaikan oleh perpustakaan *boardgame* di Bandung *shuffle.id* (Sebagaimana dikutip pada situs web *boardgame.id* 2018) bahwa *boardgame* bermanfaat untuk menangkal kecanduan gawai pada anak, melatih fokus, melatih pengendalian emosi, menumbuhkan jiwa kompetisi serta sebagai media belajar yang menyenangkan. Sehingga *boardgame* dapat menjadi media alternatif permainan *non-digital*. Selain itu *boardgame* juga memiliki manfaat dari sisi pembelajaran, bermain *boardgame* yang bertema edukatif dapat membantu dalam proses belajar terutama untuk anak-anak sebagai media yang dapat mendukung perkembangannya terutama pada masa *golden age*.

II.1.8 Permainan *Puzzle* Mencocokkan Warna Untuk Anak Usia Dini

Aktivitas belajar mengenal warna untuk anak usia dini biasa ditemukan pada majalah-majalah yang dikhususkan untuk anak usia dini, selain itu pelajaran mengenal warna ini dikemas dengan berbagai media. Ada yang memanfaatkan media digital seperti gawai dan internet ada pula yang menggunakan media *non-digital*, seperti pada majalah dan *boardgame*. Banyak cara yang digunakan untuk mengajak anak belajar warna salah satu aktivitas belajar mengenal warna yang sering ditemui adalah dengan mencocokkan warna.

Permainan mencocokkan warna ini mengajak anak untuk mengelompokkan dua benda atau lebih yang memiliki warna sama. Permainan yang mengandalkan visual ini secara tidak langsung membuat anak dapat membedakan warna dan mengelompokkan benda sesuai dengan warnanya.

Dalam perancangan ini permainan *puzzle* dipilih sebagai media permainan edukatif mencocokkan warna. *Puzzle* dipilih karena dalam bermain *puzzle* kecerdasan visual dan memori anak akan terlatih serta dapat melatih ketekunan dan daya konsentrasi anak.

Permainan ini bertujuan sebagai media untuk membantu perkembangan kemampuan visual anak sehingga dapat membantu mengoptimalkan perkembangan aspek kognitif pada anak usia dini.

Permainan mencocokkan warna yang dikemas menjadi sebuah *puzzle* ini merupakan media yang tepat untuk membantu anak mengenal dan mengingat warna.

Berdasarkan teori-teori yang sudah dipelajari, permainan mencocokkan warna dapat membantu mengoptimalkan perkembangan kognitif pada anak usia dini.



Gambar 2.3 *Puzzle* belajar warna untuk anak

Sumber : (1) <https://id.pinterest.com/pin/850758185847938082/>

(2) <https://id.pinterest.com/pin/249527635580641577/>

II.2 ANALISA OBJEK

II.2.1 Analisa SWOT

Analisis SWOT merupakan proses identifikasi dari suatu kasus yang berdasar pada *Strenghts* (Kekuatan), *Weaknesses* (Kelemahan), *Opportunity* (Peluang) dan *Threats* (Ancaman). Pada kasus ini analisis SWOT digunakan untuk mengidentifikasi dan melakukan perbandingan permainan atau *boardgame* dengan gawai yang akan dirancang yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas dari perancangan *boardgame* ini.

1. *Strengths* (Kekuatan)

- a. Menyajikan media belajar dan bermain dengan bentuk lain yang menyenangkan dan visual khas anak-anak sehingga akan menarik minat anak.

- b. Mengajak anak untuk belajar pengelompokkan warna melalui media yang menarik.
- c. Mengajak anak bermain secara langsung dengan orangtua, sanak saudara serta teman sebaya.
- d. Media permainan untuk mengurangi intensitas anak bermain gawai.

2. *Weaknesses* (Kelemahan)

- a. Masih banyak orangtua dan anak yang memilih gawai untuk bermain permainan *online* dan *streaming video online*.
- b. Beberapa orangtua belum terlalu sadar akan bahayanya rasa ketergantungan akan gawai.

3. *Opportunity* (Peluang)

- a. Sekarang ini *boardgame* sedang marak di kalangan masyarakat.
- b. Muncul sebagai media permainan edukatif yang menyenangkan.

4. *Threats* (Ancaman)

- a. Banyak permainan *online* yang lebih menarik dan praktis untuk dimainkan.
- b. Adanya *boardgame* dengan media dan penyajian yang lebih menarik dan interaktif.

II.3 TARGET AUDIENCE

Target audience berdasarkan teori perkembangan anak yaitu anak usia 3-5 tahun atau pada masa *golden age* karena pada masa tersebut otak anak mengalami perkembangan yang sangat pesat yang hanya terjadi satu kali seumur hidup.

II.3.1 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).

II.3.2 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.

II.3.3 Geografis

Secara geografis *target audience* dari perancangan ini adalah anak yang bertempat tinggal di daerah semi perkotaan atau sub urban khususnya untuk daerah Blitar.

II.4 TARGET MARKET

Berdasar survei *target market* dari *boardgame* ini adalah orangtua usia 25-36 tahun yang memiliki anak dengan usia 3-5 tahun yang bertempat tinggal di daerah semi perkotaan atau sub urban khususnya untuk daerah Blitar.

II.4.1 Demografis

Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan.
Usia : 25-36 tahun.
Status : Menikah.
Strata Ekonomi Sosial : Menengah keatas.
Profesi : Ibu rumah tangga, Guru, Pegawai.

II.4.2 Psikografis

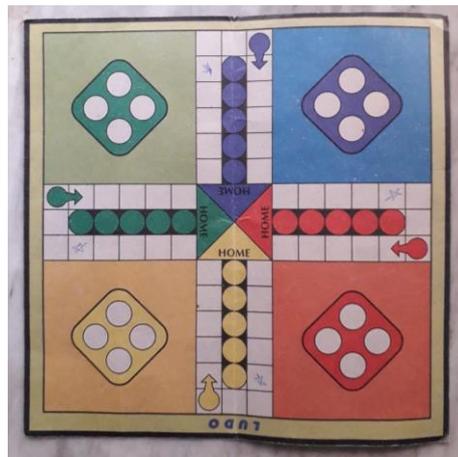
Secara psikologis *target market* adalah orangtua dengan kepedulian tinggi terhadap perkembangan anak dan suka dan sering menghabiskan waktu dengan anggota keluarga.

II.4.3 Geografis

Secara geografis *target audience* dari perancangan ini adalah orangtua yang bertempat tinggal di daerah semi perkotaan atau sub urban khususnya untuk daerah Blitar.

II.5 REFERENSI PERANCANGAN

II.5.1 Permainan Ludo



Gambar 2.4 Permainan Ludo

Sumber : Dokumentasi Penulis

Ludo merupakan salah satu permainan yang cukup populer belakangan ini. Permainan yang mulai dimainkan sekitar tahun 1896 di Inggris (Harry, 2017) ini merupakan permainan yang mengandalkan strategi dalam bermain. Permainan ini biasanya dimainkan oleh 2 sampai 4 orang, cara bermain permainan ludo ini adalah masing-masing pemain bergantian melempar dadu untuk menjalankan pion-pion pemain. Pion-pion tersebut berlomba untuk mencapai garis *finish*.

Pemenang permainan ini ditentukan oleh pemain yang semua pionnya terlebih dahulu sampai pada garis *finish*. Permainan ini cukup mengasah otak pemainnya karena dalam permainan ini pemain harus memikirkan strategi agar dapat memenangkan permainan

II.5.2 Permainan Sneaky Snacky Squirrel



Gambar 2.5 Permainan Sneaky Snacky Squirrel

Sumber : <https://www.educationalinsights.com/the-sneaky-snacky-squirrel-game>

Permainan yang dibuat untuk anak usia 3 tahun ini dirancang oleh sebuah perusahaan *Educational Insight*. Boardgame *Sneaky Snacky Squirrel* merupakan permainan yang mengajak anak untuk belajar mengenal dan mengelompokkan warna.

Permainan ini dapat dilakukan oleh 2-4 orang, cara bermain dari permainan ini dimulai dengan pemain menentukan giliran bermain. Secara bergiliran pemain akan memutar spinner dan mengisi lubang pada kayu yang memiliki warna berbeda dengan biji-biji kenari sesuai dengan warnanya. Pemenang dari permainan ini ditentukan dari siapa pemain pertama yang dapat memenuhi kayu dengan biji kenari.

II.5.3 Permainan Twister Versi Mc Donald



Gambar 2.6 Permainan Twister Versi McDonald

Sumber : <https://shopee.co.id/Happy-meal-hasbro-pie-face-i.19780862.5634841855>

Permainan ini merupakan permainan twister hasil inovasi dari restoran cepat saji Mc Donald. Dalam salah satu menunya restoran ini menyediakan hadiah berupa permainan, salah satunya adalah twister.

Permainan yang berisi 2 kertas kotak dengan bulatan dengan warna berbeda-beda ini dapat dimainkan oleh 1-2 orang. Permainan dimulai dengan menentukan giliran bermain. Pemain yang mendapat giliran dapat memutar *spinner* dan mengisi bulatan berwarna dengan bulatan lain yang berfungsi sebagai pion sesuai dengan warna yang diperoleh dari *spinner*. Pemain yang berhasil memenuhi bulatan warna nya terlebih dahulu yang menjadi pemenangnya.

Dari beberapa referensi permainan yang telah dipelajari diatas dapat ditemukan beberapa informasi tentang *boardgame* yang dapat dijadikan pedoman dalam perancangan *boardgame* baru. Dari beberapa *boardgame* diatas muncul beberapa ide seperti bentuk permainan, cara bermain, visual dan elemen-elemen *boardgame* yang dapat diterapkan dalam perancangan ini.

II.5 LANDASAN TEORI

II.5.1 Perkembangan Aspek Kognitif Pada Anak Usia Dini

Anak pada usia dini memiliki fase perkembangan yang unik dan istimewa. Sebab, pada usia dini perkembangan anak berjalan dengan pesat. Pada masa ini adalah masa yang tepat untuk menggali potensi dan minat anak, serta untuk mengembangkan berbagai aspek untuk menentukan bagaimana karakter anak kelak.

Masa ini anak memiliki pola pertumbuhan dalam aspek kognitif, fisik, sosioemosional, bahasa dan kreativitas. Perkembangan aspek-aspek ini berbeda pada setiap individunya. Untuk itu stimulus atau rangsangan untuk setiap anak berbeda pula.

Salah satu aspek yang penting untuk dikembangkan adalah aspek kognitif atau aspek yang berkaitan dengan daya pikir/intelektual seorang anak. Aspek ini merupakan aspek yang berhubungan pada kemampuan anak dalam berpikir secara rasional. Aspek kognitif berfokus pada teori-teori tentang proses-proses untuk mengoptimalkan daya pikir rasional anak. Aspek ini merupakan aspek yang sangat diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan yang didapat melalui ke 5 indera.

Aspek kognitif memiliki beberapa tahapan didalamnya yaitu pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehention*), analisa (*analysis*), penerapan (*application*), dan evaluasi (*evaluation*). Dr. Suparno dalam Sabrina (2019) menuliskan dalam bukunya yang berjudul “Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget” bahwa menurut Piaget pengertian seseorang itu mengalami perkembangan dari lahir sampai menjadi dewasa. Piaget juga menyatakan bahwa ada 4 tahap berbeda dalam perkembangan kognitif seorang anak. Pertama, tahap sensorimotor yang terjadi dari lahir sampai 2 tahun. Kedua, tahap pra-operasional yang terjadi pada usia 2-7 tahun. Ketiga, tahap operasi konkret yang terjadi pada usia 7-11 tahun, dan yang keempat yaitu tahap operasi formal yang terjadi pada usia 11 tahun ke-atas.

Berdasarkan penjelasan yang telah disebutkan diatas maka aspek kognitif merupakan salah satu cabang ilmu pendidikan yang mempelajari tentang cara berpikir anak dengan menggunakan akal atau logika dalam merespon hal-hal yang ada pada lingkungan sekitarnya serta keterampilan dalam menyelesaikan persoalan sederhana disekitarnya.

Menurut Ardy dalam Sabrina (2019) menyatakan dalam bukunya bahwa pada tahapan pra-operasional atau yang terjadi pada usia 2-7 tahun, didalamnya terdapat masa dimana perkembangan anak berkembang dengan pesat sehingga anak membutuhkan stimulasi yang tepat untuk mengoptimalkan perkembangannya terutama dalam perkembangan pada aspek kognitif atau intelektual. Beliau juga menuliskan bahwa dalam perkembangan aspek kognitif berisi 7 potensi yang dapat dikembangkan yaitu kemampuan visual, auditori, kemampuan taktik, geometri dan sains permulaan.

II.5.2 Prinsip Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual atau sering disebut dengan DKV merupakan salah satu bidang keilmuan yang berfokus pada cara menyampaikan pesan melalui visual. Menurut Anggraini & Natalia (2014) dalam bukunya, “desain komunikasi visual merupakan seni dalam menyampaikan informasi atau pesan dengan menggunakan bahasa visual yang disampaikan melalui media berupa desain. Desain komunikasi visual bertujuan menginformasikan, mempengaruhi serta mengubah perilaku *target audience* sesuai dengan tujuan yang ingin diwujudkan.” DKV juga dapat diartikan sebagai sebuah proses perancangan yang menghasilkan sebuah solusi dari masalah dengan cara kreatif melalui visual.

Dalam bidang DKV bukan hanya estetika yang menjadi poin penting, pesan visual yang akan disampaikan harus memperhatikan kebutuhan dari *target audience*, fungsi, kreativitas, komunikatif dan efektivitas serta tidak lupa keaslian dari konsep tersebut. Maka dari itu dalam dunia desain komunikasi visual memiliki beberapa prinsip yang berguna sebagai panduan dalam pembuatan konsep desain. Berikut prinsip-prinsip desain dalam desain komunikasi visual:

1. Keseimbangan

Keseimbangan merupakan pembagian berat yang seimbang baik secara visual maupun optik. Dalam bidang seni keseimbangan tidak bisa diukur dengan pasti namun bisa dirasakan. Desain dapat dikatakan seimbang jika ketika dilihat desain tidak terkesan berat sebelah, atau dapat dikatakan berat pada kanan kiri atas maupun bawah terbagi dengan rata. Ada dua cara untuk menciptakan keseimbangan yaitu:

a. Keseimbangan simetris

Keseimbangan ini meletakkan berat secara simetris, rata antara kanan dan kiri atau atas dan bawah.

b. Keseimbangan asimetris

Penyusunan elemen desain membagi berat tidak sama antara kanan dan kiri atau atas dan bawah. Namun, pada penyusunan elemen-elemen tersebut tetap menciptakan sebuah keseimbangan.

2. Irama

Irama dalam sebuah karya merupakan penyusunan bentuk secara berulang-ulang atau dalam desain irama bisa berupa repetisi dan variasi dari suatu elemen desain. Repetisi dan variasi memiliki perbedaan yaitu jika repetisi adalah penyusunan bentuk secara berulang-ulang dan konsisten sedangkan variasi adalah penyusunan dari bentuk yang berbeda-beda serta perubahan baik bentuk, posisi, dan ukuran pada elemen yang disusun.

3. Kesatuan

Kesatuan merupakan salah satu prinsip yang penting dalam desain sebab jika sebuah desain tidak menggunakan prinsip kesatuan, desain akan terlihat berantakan dan kacau antara satu sama lain sehingga desain akan terlihat sangat mengganggu. Kesatuan dapat tercipta jika elemen-elemen pada desain memiliki hubungan. Hubungan ini dapat dicapai dengan cara memberikan pengulangan bentuk, menggunakan palet warna yang harmonis dan lain sebagainya. Dengan terciptanya kesatuan maka desain akan lebih tampak harmonis secara keseluruhan.

4. Penekanan

Penekanan atau dominasi pada desain berguna untuk membangun penekanan elemen visual sehingga dapat membangun elemen visual sebagai fokus utama atau pusat perhatian yang perlu ditonjolkan. Penekanan elemen visual sebagai pusat perhatian bertujuan agar informasi yang paling penting pada desain dapat lebih ditonjolkan. Tujuan lain dari pembuatan fokus utama pada desain adalah untuk menghilangkan keteraturan dari sebuah desain.

Berdasarkan prinsip-prinsip desain komunikasi visual diatas dalam proses perancangan *boardgame* ini menggunakan prinsip penekanan elemen visual pada *boardgame*. Elemen visual yang ditonjolkan yaitu bentuk-bentuk yang digunakan pada *boardgame* mengadaptasi dari bentuk-bentuk asli yang disederhanakan. Bentuk pada elemen-elemen *boardgame* dibuat jelas agar mudah untuk dikenali oleh *target audience* yaitu anak-anak pada usia dini.

II.5.3 Warna

Warna merupakan hasil pantulan cahaya dari suatu objek ke mata manusia. Warna adalah kumpulan dari spektrum-spektrum yang ada dalam cahaya putih yang kemudian pantulan tersebut dipengaruhi oleh pigmen-pigmen yang terdapat pada permukaan objek.

Warna bersifat objektif tergantung pada individu yang melihatnya. Penerimaan warna pada otak juga berbeda-beda, semakin sederhana campuran warna yang dipantulkan ke mata maka semakin mudah otak menerima dan mengolahnya.

Warna dapat mempengaruhi perilaku dan perasaan seseorang, perasaan ketika melihat warna bisa jadi berbeda pada tiap individu. Menurut Rustan (2019, 40) warna dapat berdampak pada emosi, suasana hati dan perilaku manusia. Berdasarkan penelitian oleh beberapa ahli menemukan bahwa mungkin ada hubungan antara warna kesukaan dan kepribadian manusia. Misalnya seseorang yang menyukai warna biru memiliki tipe kepribadian yang apa adanya, tulus, berempati dan antusias. Tetapi hubungan tersebut tidak terlalu kuat.

Warna juga dapat membangun kesan bagi individu yang melihatnya. Berikut karakteristik warna yang dapat memberikan kesan pada manusia :

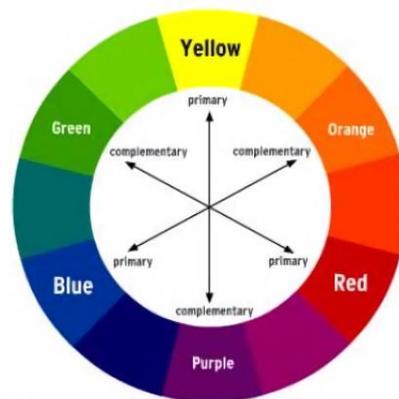
1. Hitam sebagai warna tergelap seringkali memberika kesan suram dan gelap gulita.
2. Putih dapat memberikan kesan terang, suci, bersih dan bercahaya.
3. Merah dapat melambangkan keberanian, darah dan amarah.
4. Kuning dapat memberikan kesan keceriaan, cahaya matahari yang cerah dan kecerdasan.
5. Hijau identik dengan warna alam yang subur, pertumbuhan, kesehatan dan kesuksesan.
6. Biru melambangkan dingin, tenang, nyaman dan damai.

7. Abu-abu merupakan warna netral yang dapat memberikan kesan samar-samar, bimbang dan ragu-ragu.

Warna juga dapat dikelompokkan berdasarkan karakteristiknya yaitu warna panas dan warna dingin. Warna panas didalamnya termasuk warna merah, kuning, jingga dan turunannya. Sedangkan warna dingin didalamnya termasuk warna hijau, biru beserta turunannya.

Warna memiliki beberapa kelompok dari warna dasar menjadi warna-warna yang lebih banyak lagi. Berikut kelompok-kelompok pada warna:

1. Warna Primer atau warna dasar yang terdiri dari warna merah, biru dan kuning. Warna-warna ini dapat dijadikan pedoman dalam pencampuran warna.
2. Warna sekunder merupakan campuran dari warna primer seperti merah dan kuning akan menghasilkan warna oranye/jingga, warna kuning dan biru yang menghasilkan warna hijau serta merah dan biru yang menghasilkan warna ungu.
3. Warna Tersier merupakan campuran dari warna primer dan sekunder yang akan menghasilkan warna lebih banyak lagi.



Gambar 2.6 Pembagian kelompok warna

Sumber :

<https://www.arsitag.com/article/bagaimana-cara-memadukan-cat-rumah-minimalis-yang-serasi-dan-harmonis>

Berkaitan dengan preferensi warna, masing-masing individu memiliki warna favorit yang berbeda-beda. Preferensi warna juga dapat dihubungkan dengan tingkat usia seseorang, sejalan dengan bertambahnya usia maka warna favorit dari seseorang tersebut juga akan berubah.

Begitu pula dengan anak pada usia dini, warna favorit anak-anak usia dini tentu berbeda dengan anak usia remaja. Menurut Rustan (2019) dalam buku tentang warna, Anak pada usia 5 tahun pertama umumnya menyukai warna-warna dasar yang cerah dan kurang menyukai warna hitam. Maka berdasarkan pernyataan diatas perancangan media permainan yang memiliki target anak usia dini termasuk usia 3-5 tahun, visual yang digunakan dalam permainan yaitu dibuat dengan menggunakan warna-warna yang cerah yang disukai oleh anak-anak. Penggunaan warna cerah juga identik dengan kepribadian anak-anak yang cerah dan ceria serta memberikan gambaran tentang masa kecil yang menyenangkan.

II.5.4 Ilustrasi

Ilustrasi atau dalam bahasa Inggris disebut *illustration* merupakan salah satu elemen visual dalam desain yang berarti menjelaskan. Ilustrasi merupakan elemen desain yang bertujuan untuk menjelaskan atau menerangkan ide atau gagasan dalam bentuk visual. Ilustrasi dapat memudahkan penerima pesan mengingat ide atau gagasan yang berupa bentuk visual. Ilustrasi dapat digunakan sebagai perwakilan dari karakteristik sebuah cerita yang disampaikan.

Ilustrasi pada dasarnya dapat menggambarkan sebuah ide atau gagasan yang rumit secara jelas. Dalam sebuah desain, ilustrasi dapat berupa berbagai macam elemen visual seperti, fotografi, gambaran tangan, tipografi dan lain sebagainya.

Ilustrasi dapat mempengaruhi bahkan meningkatkan nilai estetika sebuah gambar atau tulisan. Adanya ilustrasi menjadikan seseorang lebih mudah dalam memaknai sebuah pesan yang ingin disampaikan.

Ilustrasi sebenarnya sudah ada dan ditemukan sejak zaman pra sejarah, awal munculnya ilustrasi dapat ditemukan pada huruf hieroglif bangsa Mesir kuno kemudian berkembang dan bermunculan pada relief-relief pada candi dan bangunan kuno. Di Indonesia sendiri ilustrasi pada zaman pra sejarah dapat ditemukan di gua-gua dan relief-relief candi.

Menurut Soedarso (2014) ilustrasi dibagi menjadi beberapa jenis di beberapa jenis yaitu:

1. Gambar Ilustrasi Naturalis

Gambar pada ilustrasi naturalis ini merupakan gambar yang dibuat sama dengan kenyataan atau bisa disebut realis baik bentuk maupun warna tanpa ada penambahan atau pengurangan.

2. Gambar Ilustrasi Dekoratif

Ilustrasi ini dibuat untuk menghiasi sesuatu dengan bentuk yang disederhanakan atau dapat juga dilebih-lebihkan menggunakan gaya tertentu.

3. Gambar Ilustrasi Kartun

Gambar ilustrasi kartun merupakan gambar dengan bentuk-bentuk yang lucu dan memiliki ciri khas tertentu. Gambar kartun biasanya ditemukan untuk menghiasi majalah anak-anak, komik serta cerita bergambar.

4. Gambar Karikatur

Gambar karikatur biasanya merupakan perwujudan dari sebuah kritikan atau sindiran. Gambar ini dibuat dengan menyalahi proporsi tubuh manusia dan biasa ditemukan pada koran.

5. Cerita Bergambar

Merupakan sejenis komik atau gambar yang diberi teks. Teknik pembuatan cergam dibuat berdasarkan cerita dengan berbagai sudut pandang dan dengan penggambaran yang menarik.

6. Ilustrasi Buku Pelajaran

Ilustrasi pada buku pelajaran memiliki fungsi untuk menerangkan teks atau suatu keterangan peristiwa baik ilmiah maupun gambar bagian. Bentuk ilustrasi pada buku pelajaran dapat berupa sebuah foto, gambar natural dan bagan.

7. Ilustrasi khayalan

Merupakan hasil pengolahan daya cipta dari imajinasi atau khayalan. Cara penggambaran ini biasa ditemukan pada ilustrasi cerita, novel, komik dan lain-lain.

Selain itu ilustrasi menurut perkembangannya juga dapat dibagi menjadi beberapa jenis gaya yaitu:

1. Gaya Realis

Gaya yang mulai berkembang sekitar tahun 1850 an di Perancis ini menggunakan teknik gambar yang dibuat mirip seperti aslinya sehingga gambar ini baik secara bentuk, warna dan pencahayaan terlihat seperti aslinya.

2. Gaya *Victorian*

Pertama kali muncul di Inggris sekitar tahun 1837-1901. Gaya victorian memiliki ciri khas yaitu dengan adanya ornamen-ornamen dekoratif terkesan simetris yang biasanya dapat berupa motif sulur tanaman klasik.

3. Gaya Art Nouveau

Gaya ini pertama muncul di Eropa sekitar abad XIX, gaya ini dapat dikenali dari ornamen asimetris berupa wujud tumbuhan yang berliuk-liuk dan dibuat berlebihan untuk menekankan sifat emosional.

4. Gaya Futurisme

Gaya ini pertama diperkenalkan pada abad XX dan memiliki ciri khas berupa gaya kecenderungan mengembangkan masa depan dan menggunakan warna-warna gradasi metalik.

5. Gaya Art Deco

Gaya art deco merupakan gaya gabungan dari gaya-gaya pada awal abad XX. Gaya ini dapat dikenali dari penggunaan garis-garis yang tegas dan warna yang berupa blok-blok dan gradasi.

6. Gaya Plakatstil

Gaya ini menggunakan bentuk-bentuk geometris yang disusun dan membentuk sebuah bentuk. Gaya ini menggunakan warna-warna blok.

7. Gaya Kartun

Gaya ini memiliki ciri khas yaitu penggambaran bentuk-bentuk asli menjadi bentuk yang lebih sederhana.

8. Gaya Vintage

Gaya vintage merupakan gaya yang menggambarkan nuansa-nuansa zaman dahulu. Sehingga memberi kesan klasik dan lawas.

9. Gaya Pop Art

Pop art merupakan sebuah gerakan seni yang muncul sekitar tahun 1950-an. Dapat dilihat dari cirinya berupa penggunaan simbol-simbol visual yang populer seperti koran, media sosial, televisi iklan dan lain-lain.

Berdasar teori tersebut maka dapat disimpulkan dalam pembuatan visual ilustrasi dalam *boardgame* ini menggunakan gambar dengan gaya ilustrasi kartun, ilustrasi menggunakan gaya kartun biasanya dapat ditemukan pada buku cerita, majalah dan film kartun untuk anak-anak. Gaya ilustrasi ini memiliki bentuk-bentuk yang terkesan lucu dan sederhana serta cocok sebagai media untuk menyampaikan pesan-pesan sederhana melalui bentuk dan gestur-gestur pada gambar sehingga pesan akan lebih mudah diterima dan dipahami oleh anak.

II.5.5 Tipografi

Tipografi merupakan susunan dari huruf-huruf yang menjadi elemen penting dalam desain komunikasi visual. Tipografi merupakan media yang membawa perkembangan komunikasi pada manusia. Berawal dari simbol-simbol yang menggambarkan sebuah objek kemudian berkembang menjadi simbol-simbol yang lebih sederhana yang dapat merepresentasikan ide atau gagasan yang lebih rumit.

Dalam tipografi huruf yang bereperan sebagai simbol memiliki faktor penentu efektivitas huruf sebagai penyampai pesan. Faktor tersebut adalah faktor *legibility* dan *readability*. *Legibility* merupakan faktor yang berhubungan dengan kemudahan mengenali dan membedakan huruf. Faktor *legibility* berkaitan dengan desain atau bentuk yang digunakan masing-masing huruf, huruf dapat dikatakan *legible* bila masing-masing huruf dapat dengan mudah dikenali dan dibedakan desain dan bentuknya.

Berbeda dengan *legibility* yang membahas desain atau bentuk huruf satu persatu, *readability* berkaitan dengan tingkat keterbacaan dari sebuah teks, teks yang *readable* dapat dinilai dari keseluruhan teks yang mudah dibaca. *Readability* membahas keseluruhan teks yang tersusun dari huruf-huruf. Maka huruf dapat dikatakan berhasil

dalam menyampaikan pesan jika karakter pada huruf dapat dengan mudah dibedakan serta keterbacaan pada keseluruhan teks.

Selain *legibility* dan *readability* pada sebuah huruf ada hal yang tidak kalah penting menurut Rustan (2011, 108) yaitu kepekaan dalam menganalisa aspek visual/fisik huruf yang terlihat dan kepribadian atau *personality* pada huruf, dapat dianalogikan seperti wujud tubuh manusia yang jelas terlihat dan kepribadian dalam diri manusia. Agar pesan tersampaikan dan dimengerti dengan tepat maka antara pesan dan *typeface* harus sesuai. Sebagai contoh dalam *boardgame* untuk anak-anak ingin menyampaikan pesan bahwa *boardgame* ini khusus untuk anak-anak dengan tema yang warna-warni, ceria dan menyenangkan khas anak-anak. Maka judul atau nama *boardgame* yang dituliskan menggunakan huruf yang dapat merepresentasikan tema yang diangkat oleh *boardgame* yaitu menggunakan huruf *display* yang memiliki karakter ceria dan menyenangkan.

Maka dalam perancangan ini tipografi yang digunakan dalam *boardgame* dan kemasan *boardgame* memakai huruf *display handwriting* dibuat khas anak-anak untuk bagian judul serta menggunakan huruf dengan jenis *sans serif* yang memberikan kesan santai dan ramah sebagai tipografi pendukung.

II.5.6 Kemasan

Definisi kemasan atau *packaging* secara umum menurut Julianti (2014, 15) dalam bukunya *The Art Of Packaging* merupakan wadah untuk meningkatkan nilai dan fungsi dari sebuah produk. Sedangkan menurut Kotler dan Amstrong dalam Mufreni (2016) *packaging* dalam prosesnya melibatkan kegiatan mendesain dan memproduksi dan fungsi dari kemasan itu sendiri adalah untuk melindungi produk agar kualitas produk tetap terjaga. Selain itu kemasan juga berfungsi untuk menyampaikan pesan dari produsen ke konsumen serta untuk mempermudah proses pendistribusian dari produk.

Menurut Nilson & Ostrom dalam Cahyorini & Rusfian dikutip oleh Christy & Ellyawati (2015,7) variabel desain kemasan ada 3 yaitu :

1. Desain Grafis

Merupakan unsur visual pada sebuah kemasan yang terdiri dari merek atau *brand* yang berguna sebagai pembeda dengan produk lain, warna kemasan yang dapat membangun kesan orang lain terhadap produk, tipografi, dan ilustrasi.

Kombinasi dari ke tiga hal tersebut menjadi sebuah desain yang dapat memberikan pesan berupa informasi tentang produk kepada konsumen, selain itu unsur warna, ilustrasi dan tipografi ini juga dapat digunakan sebagai media dalam menginformasikan karakteristik dan *target audience* dari suatu produk.

2. Struktur Desain

Struktur desain berkaitan dengan bentuk fitur fisik kemasan yang dapat dilihat dari beberapa sisi yaitu bentuk kemasan yang unik atau inovasi bentuk dari bentuk yang sudah ada kemudian bentuk kemasan juga mempengaruhi keamanan dan kemudahan produk dalam penyimpanan dan kemudahan ketika produk disusun dalam proses pendistribusiannya. Kemudian ukuran dari sebuah kemasan dan yang terakhir adalah material yang digunakan dalam kemasan sangat berpengaruh terhadap keamanan dan daya tahan produk.

3. Informasi Produk

Dalam sebuah kemasan informasi produk berfungsi untuk mengkomunikasikan spesifikasi dan karakteristik dari produk agar dapat membantu konsumen dalam proses pembelian produk yang dipilih.

Jika ditinjau dari ke tiga variabel diatas, variabel pertama dan ke dua yaitu desain atau unsur visual dari kemasan, bentuk dari kemasan yang disesuaikan dengan jenis produk dan kegunaan produk serta pemilihan material kemasan, memiliki peran yang penting terhadap peningkatan nilai dari suatu produk serta efektivitas kemasan dalam menyampaikan pesan berupa informasi seputar produk dan karakteristik produk kepada konsumen.