

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada saat yang sama, di dunia digital saat ini, meningkatnya perkembangan teknologi membawa perubahan signifikan dalam cara anak-anak bermain dan interaksi. Secara khusus, dalam masyarakat kontemporer, anak-anak, terutama di kota, memiliki pola perilaku sosial yang baru. Mereka menghabiskan lebih banyak waktu mereka dengan perangkat digital – ponsel pintar, tablet, komputer, dll., sehingga mengurangi jumlah interaksi langsung anak-anak. Sehubungan dengan perilaku ini, tidak hanya kekurangan interaksi, tetapi juga dampak negatif pada keterampilan sosial dan emosi-perilaku yang berkembang.

Anak-anak semakin terpinggirkan dari permainan tradisional, yang merupakan bagian penting dari budaya dan warisan bangsa. Karena permainan digital yang lebih menarik semakin mudah diakses, permainan tradisional semakin ditinggalkan. Hal ini mengakibatkan anak-anak kehilangan kesempatan untuk mempelajari etiket permainan, kerja sama, dan keterampilan interaksi sosial lainnya yang diwariskan dari satu generasi ke generasi lainnya. Selain itu, lapangan bermain yang menghilang di perkotaan membuat anak-anak tidak aman atau tidak tersedia untuk menemukan tempat pertemuan yang nyaman untuk bermain dalam kelompok usia mereka.

Bagaimanapun, kondisi di atas dapat menyebabkan kekhawatiran tentang kurangnya kemampuan anak-anak untuk berinteraksi dengan benar secara sosial, sehingga mencegah perkembangan empati, keterampilan koordinasi,

dan kesadaran sosial. Oleh karena itu, sudah selayaknya untuk mencari cara lain untuk memecahkan permasalahan ini. Salah satu cara yang mungkin adalah pengembangan game edukasi. Permainan harus menggabungkan fitur-fitur permainan klasik dengan tema-tema penting. Misalnya, kami menyarankan game kartu.

Dengan cara ini, selain menjadi game yang menyenangkan, tetapi juga mengamankan tujuan utamanya, yaitu, untuk meningkatkan interaksi sosial di antara anak. Melalui game yang mendorong anak berkolaborasi dan komunikasi, anak dapat terbiasa berinteraksi satu sama lain dengan baik dan mempelajari budaya serta nilai sosialnya. Ini membangun anak ke dalam pribadi yang menyenangkan untuk diajak kerjasama, sehingga ia tidak bergantung pada gadget dan menerjunkan hubungannya kepada interaksi bekerja bersamaan.

Salah satu akibat utama dari fenomena ini adalah berkurangnya frekuensi dan kualitas interaksi sosial anak-anak dalam aktivitas sehari-hari. Permainan tradisional yang sebelumnya menjadi media utama bagi anak-anak dalam bersosialisasi kini semakin terabaikan. Permainan seperti conglak, engklek, dan dakon yang mengajarkan tentang kerjasama, komunikasi, serta sportivitas, semakin sedikit dimainkan karena anak-anak lebih memilih permainan digital yang lebih bersifat individual atau terbatas dalam interaksi sosial yang nyata.

Minimnya interaksi sosial ini dapat berdampak pada perkembangan sosial serta emosional anak. Anak-anak yang biasa berkomunikasi lewat layar perangkat digital sering menghadapi kesulitan untuk memahami ekspresi wajah, bahasa tubuh, dan emosi orang lain secara langsung. Hal ini juga bisa

menghalangi perkembangan keterampilan sosial yang penting dalam kehidupan berkomunitas, seperti kemampuan untuk bernegosiasi, berbagi, dan menyelesaikan konflik dengan cara yang baik.

Sebagai jawaban untuk masalah ini, penting untuk melakukan upaya dalam menciptakan permainan yang dapat memperbaiki interaksi sosial anak-anak sekaligus memberikan pengalaman bermain yang seru dan mendidik. Salah satu metode yang bisa diterapkan adalah dengan membuat permainan kartu yang berfokus pada budaya dan tradisi Indonesia, contohnya permainan "DAPUR INDONESIA". Permainan ini tidak hanya menghidupkan kembali nilai-nilai kebersamaan dalam permainan tradisional, tetapi juga memperkenalkan budaya kuliner nusantara kepada anak-anak.

Melalui sistem permainan yang melibatkan interaksi di antara peserta, "DAPUR INDONESIA" dibuat untuk mendorong anak-anak berkomunikasi, berkolaborasi, dan bersaing dengan cara yang positif. Dengan mengintegrasikan elemen pendidikan dan permainan interaktif, permainan ini diharapkan mampu menjadi pilihan menarik bagi anak-anak untuk mengurangi ketergantungan pada perangkat elektronik serta kembali merasakan manfaat dari interaksi sosial secara langsung. Sehingga, penelitian ini bertujuan untuk menciptakan permainan yang dapat berfungsi sebagai alat bagi anak-anak dalam meningkatkan keterampilan sosial mereka, di samping memperkenalkan serta melestarikan budaya Indonesia lewat konsep permainan yang menarik dan mendidik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diutarakan diatas, masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Tidak ada game memperkenalkan makanan yang ada di nusantara.
2. Anak sekarang lebih menyukai berbasis gadget, digital, visual.
3. Kurangnya interaksi sosial antar muka Anak-anak

C. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa batasan masalah, yaitu:

1. Perancangan komunikasi visual permainan kartu "DAPUR INDONESIA" fokus pada aspek visual, seperti ilustrasi, warna, tipografi, dan tata letak.
2. Unsur-unsur permainan tradisional Indonesia yang diterapkan pada permainan kartu "DAPUR INDONESIA" adalah terbatas pada permainan tradisional yang berkaitan dengan kegiatan memasak di dapur.
3. Penelitian ini tidak mencakup aspek pengujian dan evaluasi dari permainan kartu "DAPUR INDONESIA" secara langsung kepada anak-anak.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana merancang komunikasi visual permainan kartu "DAPUR INDONESIA" yang dapat menjadi sarana untuk meningkatkan interaksi dan kesadaran sosial anak terhadap budaya dan tradisi Indonesia?

2. Bagaimana menerapkan unsur-unsur permainan tradisional Indonesia pada permainan kartu "DAPUR INDONESIA" agar dapat menjadi sarana untuk meningkatkan interaksi dan kesadaran sosial anak?

E. Tujuan Perancangan Karya

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Merancang komunikasi visual permainan kartu "DAPUR INDONESIA" yang dapat menjadi sarana untuk meningkatkan interaksi dan kesadaran sosial anak terhadap budaya dan tradisi Indonesia.
2. Menerapkan unsur-unsur permainan tradisional Indonesia pada permainan kartu "DAPUR INDONESIA" agar dapat menjadi sarana untuk meningkatkan interaksi dan kesadaran sosial anak.

F. Manfaat Perancangan

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Perancang

- a. Sebagai syarat kelulusan bagi perancang untuk mencapai sederajat sarjana (S1)
- b. Perancang dapat berpikir secara sistematis dalam rangka pengaplikasian disiplin Ilmu yang telah di peroleh di bangku kuliah untuk kemudian dipakai dalam rancangan pekerjaan setelah kelulusan.

2. Bagi Masyarakat

- a. Memberikan alternatif permainan yang dapat memperkenalkan budaya dan tradisi Indonesia kepada anak-anak.
- b. Mengembangkan kemampuan kognitif, motorik, dan sosial anak melalui permainan.

3. Bagi Universitas

Agar hasil karya dapat bermanfaat bagi civitas akademika Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang.