

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pahlawan adalah seseorang yang menonjol karena keberanian dan pengorbanannya dalam membela kebenaran. Gelar pahlawan sering diberikan kepada tokoh-tokoh yang berjuang dengan gagah berani demi mempertahankan dan mencapai kemerdekaan Indonesia. Berkat pengorbanan mereka, Indonesia kini menjadi negara yang merdeka dan memiliki kebebasan yang tak ternilai harganya.

Salah satu wilayah yang melahirkan banyak tokoh penting dalam perjuangan kemerdekaan Indonesia adalah Sumatera Barat. Beberapa di antaranya adalah Muhammad Hatta, Muhammad Yamin, Muhammad Natsir, Tan Malaka, dan Tuanku Imam Bonjol. Mereka memiliki peran besar dalam sejarah Indonesia, baik dalam bidang politik, diplomasi, hingga perjuangan di medan perang. Kontribusi mereka menjadi warisan sejarah yang harus terus diperkenalkan kepada generasi muda.

Namun, di era digital saat ini, minat anak-anak terhadap sejarah semakin berkurang. Pembelajaran sejarah di sekolah masih dominan menggunakan metode konvensional seperti membaca buku teks dan ceramah di kelas. Hal ini menyebabkan rendahnya keterlibatan dan minat siswa dalam memahami tokoh-tokoh pahlawan nasional. Fenomena ini

diperparah dengan maraknya penggunaan gawai dan media digital yang lebih menarik perhatian anak-anak, sehingga pembelajaran sejarah sering dianggap membosankan dan kurang interaktif.

Dalam bidang Desain Komunikasi Visual (DKV), strategi penyampaian informasi memiliki peran penting dalam membangun pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah melalui media permainan edukatif, seperti board game. Board game dapat menjadi sarana komunikasi visual yang menyenangkan dan interaktif bagi anak-anak dalam memahami sejarah dengan cara yang lebih mudah dicerna. Dengan menggabungkan elemen desain visual, ilustrasi, dan mekanisme permainan yang menarik, anak-anak dapat belajar sejarah secara tidak langsung melalui pengalaman bermain.

Melihat kebutuhan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah board game edukatif berjudul *Bapak Pahlawan Sumatera Barat*. Permainan ini akan mengemas informasi sejarah dengan pendekatan visual yang menarik serta mekanisme permainan yang interaktif. Dengan demikian, diharapkan board game ini dapat meningkatkan minat anak-anak terhadap sejarah dan membantu mereka memahami peran penting para pahlawan dari Sumatera Barat dalam perjuangan kemerdekaan Indonesia. Selain itu, proyek ini juga berkontribusi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis desain

komunikasi visual yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan anak-anak di era digital.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diutarakan diatas, masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut: Tidak ada game media pembelajaran dalam memperkenalkan tokoh Bapak Pahlawan Sumatra Barat.

1. Anak sekarang lebih menyukai berbasis game langsung
2. Kurangnya pengembangan media pembelajaran dalam pengenalan tokoh-tokoh pahlawan
3. Maraknya game yang bertemakan budaya asing.
4. Kurangnya minat belajar anak-anak dengan buku cetak.

C. Batasan Masalah

1. Menggunakan media board game sebagai media pembelajaran mengenai pengenalan Bapak Pahlawan Sumatra Barat
2. Penelitian ini hanya membahas tokoh-tokoh pahlawan nasional yang berasal dari Sumatera Barat, yaitu Muhammad Hatta, Muhammad Yamin, Muhammad Natsir, Tan Malaka, dan Tuanku Imam Bonjol.
3. Board game yang dirancang ditujukan untuk anak-anak usia sekolah dasar (SD) dengan rentang usia 10–11 tahun.

D. Rumusan masalah

1. Bagaimana strategi dalam meningkatkan minat belajar anak-anak ?
2. Bagaimana visualisasi media pembelajaran untuk mengetahui tokoh

Bapak Pahlawan dari Sumatra Barat kepada anak-anak ?

E. Tujuan Perancangan

Adapun beberapa tujuan dari perancangan Board Game pahlawan Sumatera Barat ini antara lain:

Tujuan perancangan ini adalah untuk menyediakan metode pembelajaran yang menarik, efektif dan tidak membosankan bagi anak-anak dengan merancang sebuah Board Game tentang pengenalan tokoh Bapak Pahlawan Sumatra Barat semenarik mungkin dan mudah dimengerti oleh anak sekolah dasar, dan meningkatkan minat belajar anak.

F. Manfaat Perancangan

1. Bagi Masyarakat

Media ini dapat memberikan informasi dan hiburan karena dibikin dalam bentuk menarik dan unik. Berbeda dengan buku bacaan yang hanya berupa kalimat saja.

2. Bagi Perancang

- a. Mendapatkan pengalaman secara nyata dalam memecahkan masalah persoalan karya ilmiah yang dihadapi sehingga dapat berguna untuk bekal dalam menentukan Langkah masa depan.
- b. Sebagai bentuk penerapan ilmu dalam bidang Desain Komunikasi Visual.
- c. Memenuhi tugas akhir pada Fakultas Desain Komunikasi Visual.

3. Bagi Universitas

- a. Agar bermanfaat bagi civitas akademik Universitas Putra

Indonesia “YPTK” Padang.

- b. Hasil karya perancangan dapat menjadi dokumen akademik yang berguna untuk dijadikan acuan bagi civitas akademik.