

BAB I. PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang Masalah

Masa anak-anak adalah masa yang menggembirakan dan indah. Pada masa anak-anak hampir dan bahkan seluruh kegiatan sang anak yaitu bermain. Tapi, masih banyak orang tua yang menganggap bermain merupakan kegiatan yang menghambur-hamburkan waktu. Padahal bermain merupakan langkah paling efektif untuk anak belajar sesuatu. Karena permainan, rasa bahagia akan dirasakan oleh anak. Dengan perasaan bergembira atau suka cita itulah syaraf/neuron di otak anak berkoneksi hingga membentuk suatu ingatan atau memori yang baru. Itulah penyebab kenapa anak-anak sangat mudah untuk mempelajari sesuatu lewat permainan (Rini 2010). Permainan membuat anak mempunyai kesempatan untuk mempraktekan rasa percaya anak kepada orang lainnya, mempraktekan kemampuan memecahkan masalah, kemampuan anak bernegosiasi atau pun bersosialisasi dengan orang di sekitarnya.

Permainan anak-anak di Indonesia sangatlah beragam jenisnya. Salah satunya adalah permainan papan atau yang lebih dikenal dengan *board game*. *Board game* adalah sebuah permainan papan yang dimainkan oleh lebih dari satu orang di papan yang sama. Sedangkan menurut Scoviano (2010) dalam Sejarah *Board Game* dan Psikologi Permainan, *board game* adalah jenis permainan di mana bagian atau alat permainan dipindahkan, digerakan atau ditempatkan di atas permukaan yang sudah ditandai dengan mengacu kepada seperangkat aturan. Permainan biasanya punya tujuan yang harus dicapai oleh pemainnya. Permainan papan bagi anak-anak biasanya dibuat khusus untuk memberi *benefits* bagi anak dengan berbagai cara. Bisa dari menampilkan keterampilan kognitif anak, menampilkan sisi kompetitif dan membantu meningkatkan kemampuan memecahkan masalah dan mengambil keputusan, membantu mengatur pola pikir positif untuk meraih tujuan, untuk *quality time* atau menghabiskan waktu berkualitas bersama keluarga. Ketika bermain anak akan mendapatkan pengetahuan baru, dan anak akan belajar menerima kenyataan bahwa ia menang atau kalah.

Permainan *board game* sangat beragam dan salah satunya adalah permainan ular tangga. Permainan ular tangga adalah permainan yang dimainkan oleh dua pemain atau bahkan lebih. Papan atau kertas permainan dibagi dengan sejumlah kotak kecil sebanyak seratus kotak yang di beberapa bagian kotaknya digambar beberapa ular atau tangga yang menghubungkan satu kotak dan kotak lainnya. Permainan ini tidak memerlukan tempat yang luas. Dulu banyak anak-anak di Indonesia yang memainkan permainan ular tangga hingga akhirnya permainan ular tangga menjadi sangat populer di kalangan masyarakat. Seiring berkembangnya zaman, permainan ini tidak hanya berbentuk kertas saja. Permainan ini bahkan telah dibuat menjadi *game online*. Namun berdasarkan penelitian terdahulu pada tahun 2022 diketahui bahwa pengetahuan anak terkait permainan ular tangga masih sangat kurang. Banyak anak yang tidak mengetahui sejarah permainan ular tangga, makna dan nilai-nilai yang dapat diambil dari permainan ular tangga. Masalah inilah yang mendorong rasa ingin mengenalkan sejarah, makna dan nilai-nilai dari permainan ular tangga, dengan tujuan agar anak-anak tidak hanya bermain tetapi sambil belajar. Sebagai langkah alternatif dalam mengenalkan permainan ini pada anak-anak, dibutuhkan sarana yang menarik dan edukatif untuk anak agar dapat mengenal permainan ular tangga.

Berdasarkan pada penelitian terdahulu pada tahun 2022 diketahui bahwa permainan ular tangga lebih dikenal di kalangan anak SD perempuan dibandingkan kalangan anak SD laki-laki. Hal ini dibuktikan oleh hasil wawancara yang kemudian diketahui bahwa anak perempuan banyak yang pernah memainkan permainan ular tangga meskipun hanya sekali atau dua kali sedangkan anak laki-laki lebih sedikit yang mengetahui dan pernah memainkan permainan ular tangga. Saat ini anak sekolah zaman sekarang lebih menyukai bermain berbagai permainan *online* di *handphone* mereka misalnya game *PUBG Mobile*, *Mobile Legend*, dan sebagainya. Pengetahuan tentang permainan ular tangga seperti sejarah, makna dan asal-usul di kalangan masyarakat terutama anak-anak sangatlah minim untuk itu diperlukan perancangan informasi untuk memberikan pengetahuan secara lebih mendalam kepada masyarakat terutama anak-anak mengenai permainan ular tangga.

I.2. Identifikasi Masalah

Mengacu pada permasalahan diungkapkan di atas maka diidentifikasi masalah sebagai berikut :

- Kurangnya pengetahuan anak-anak terhadap permainan ular tangga.
- Banyak anak-anak sekolah dasar (SD) yang belum pernah memainkan permainan ular tangga terutama anak laki-laki.
- Anak-anak tidak mengetahui sejarah, makna, manfaat dan nilai-nilai dibalik permainan ular tangga.

I.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka bisa diuraikan rumusan masalah adalah bagaimana menginformasikan kepada anak-anak mengenai permainan ular tangga, supaya mereka bisa mengenal permainan ular tangga secara lebih dalam dengan cara lebih menarik dan juga efektif?

I.4. Batasan Masalah

Supaya perancangan ini tidak meluas dan fokus kepada pembahasan yang di maksud maka dalam perancangan perlu adanya pembatasan masalah. Batasan masalah ini yaitu sebagai berikut.

- **Batasan Objek**

Batasan objek pada penelitian ini yaitu permainan ular tangga yang menggunakan kertas tebal, dadu, dan juga poin atau bidak. Hal ini dikarenakan permainan ular tangga seperti ini sudah mulai dilupakan dan anak-anak lebih memilih memainkan permainan *online* lain.

- **Batasan Subjek**

Batasan subjek yang penulis teliti yaitu anak-anak SD dengan umur 7 tahun sampai 12 tahun. Hal ini dilakukan karena berdasarkan penelitian terdahulu tahun 2022 banyak kalangan anak-anak SD yang tidak mengetahui dan bahkan belum pernah mencoba memainkan permainan ular tangga.

- **Batasan Keterangan Tempat dan Waktu**

Batasan keterangan tempat dan waktu yang dapat diambil dari masalah ini yaitu permainan ular tangga di Indonesia khususnya di Kota Bandung. Peneliti telah melakukan kuesioner *online* dan juga wawancara terhadap 10 sampel anak-anak, yaitu 5 sampel anak laki-laki dan 5 sampel anak perempuan dari SD Negeri Babakan Jati 095, Kecamatan Buah Batu, Kota Bandung.

I.5. Tujuan dan Manfaat Perancangan

Adapun tujuan dan manfaat yang diharapkan dari perancangan ini yaitu sebagai berikut.

I.5.1. Tujuan Perancangan

Berikut simpulan tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan di atas yaitu :

- Untuk memberikan pengetahuan tentang permainan ular tangga tentang sejarah, makna, manfaat dan nilai-nilai dibalik permainan ular tangga.
- Untuk memperkenalkan permainan ular tangga secara lebih menarik dan juga efektif untuk anak-anak.
- Untuk membangun ketertarikan masyarakat tentang melestarikan permainan anak Indonesia.

I.5.2 Manfaat Perancangan

Berikut manfaat dari perancangan ini yaitu:

- Memberi wawasan mengenai permainan ular tangga terkait sejarah, makna, manfaat dan nilai-nilai dibalik permainan ular tangga.
- Dengan adanya perancangan ini diharapkan dapat menambahkan ketertarikan anak-anak terkait permainan ular tangga.
- Anak-anak tidak akan bosan karena belajar sambil bermain.