

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Profesi sudah tidak asing lagi kita dengar di telinga kita. Profesi selalu bersinggungan dengan pendidikan, keahlian, juga teori sistematis yang menjadi dasar prakteknya [1]. Ketiga hal tersebut tidak bisa dipisahkan. Berbicara mengenai profesi, menurut De George dalam *Buku Ajar Etika Profesi* mengatakan bahwa profesi merupakan pekerjaan yang dilakukan sebagai kegiatan pokok untuk menghasilkan nafkah hidup dan yang mengandalkan suatu keahlian [1].

Sejak kecil kita sudah diperdengarkan dengan kata profesi ini namun dengan istilah berbeda. Dahulu ketika di sekolah maupun di rumah pasti kita pernah diberikan pertanyaan ketika besar nanti kita ingin menjadi apa. Saat itu lah kita sebagai anak-anak dengan kepolosannya menjawab “guru, dokter, pilot, polisi, astronot, pengusaha”, bahkan tidak jarang juga menjawab “superhero”. Profesi seperti inilah yang anak-anak sering ucapkan ketika diberi pertanyaan tersebut [2]. Hal ini dikarenakan kepustakaan profesi yang dimiliki oleh anak-anak masih minim, serta profesi-profesi inilah yang sering ditemukan anak dalam kesehariannya.

Di era yang modern ini, tidak hanya teknologi saja yang berkembang, profesi juga mengalami perkembangannya sendiri [3]. Dahulu kita hanya mengenal profesi umum saja seperti dokter, tentara, polisi, pilot, pengusaha, dan yang lainnya. Saat ini, profesi semakin berkembang dan tidak melulu profesi muncul itu-itu saja yang biasa anak sebutkan ketika ditanya ingin jadi apa ketika besar nanti [2]. Dahulu profesi bersifat umum semakin ke sini semakin bersifat khusus. Sudah banyak profesi baru yang bermunculan. Sebagai contoh adalah *Social Media Manager, Social Media Designer, UI/UX Designer, Content Creator, SEO Specialist, Software Developer* hingga ke *Illustrator*, dan masih banyak lagi.

Berdasarkan Kementerian Ketenagakerjaan dan Badan Pusat Statistik, profesi dibagi menjadi 5 golongan dengan jumlah 2.766 pengelompokan [4]. Jumlah ini merupakan angka yang besar, mengingat profesi juga mengalami perkembangannya.

Tidak menutup kemungkinan profesi akan semakin bertambah. Berbagai profesi di era modern ini perlu diperkenalkan kepada anak, untuk mengikuti perkembangan zaman. Sehingga referensi anak mengenai profesi menjadi relevan di era modern ini.

Pengenalan profesi di era modern ini dapat dilakukan dalam ranah akademis dan non akademis. Pengenalan profesi sebagai sarana penunjang dalam perkembangan anak untuk menambah referensi profesi. Namun sayang, pengenalan berbagai profesi tersebut sering tidak berjalan dengan lancar. Profesi hanya dikenalkan kepada anak hanya melalui media buku ilustrasi saja. Sedangkan data mengatakan bahwa tingkat literasi negara kita sangatlah rendah [5]. Wacana profesi yang diperkenalkan juga berupa profesi yang masih bersifat umum [6]. Anak-anak lebih suka berinteraksi ketimbang membaca sebuah buku. Dalam proses pembelajaran, metode mengajar dan media pembelajaran menjadi aspek yang penting [7]. Media pembelajaran juga harus menyesuaikan dengan kesukaan anak dan globalisasi. Tujuan dari pengenalan berbagai profesi baru yang muncul adalah agar anak memiliki kepustakaan profesi yang lebih luas. Tidak hanya wacanan dominan mengenai profesi-profesi itu saja [2]. Serta dewasa nanti, anak dapat menentukan profesi yang ingin dipilih melalui ingatan masa kecilnya.

Berdasarkan data dari Kemenko PMK, Indonesia merupakan negara dengan literasi yang buruk dibandingkan dengan 70 negara lainnya [5]. Indonesia berada pada peringkat literasi ke 62 dari 70 negara pada tahun 2019. Hal ini merupakan tantangan yang cukup sulit, apalagi dalam proses pembelajaran anak. Kita lebih tertarik untuk melakukan sebuah interaksi [8]. Ketimbang duduk diam membaca buku, anak-anak lebih tertarik dengan adanya sebuah interaksi. Oleh karena itu, pengenalan berbagai profesi melalui media buku ilustrasi cukup sulit diterapkan. Masyarakat, termasuk juga anak-anak lebih suka untuk bermain game [9], karena di sana muncul sebuah interaksi.

Telah dilakukan observasi dan wawancara langsung kepada kepala sekolah SD Kristen 1 Purwokerto. Pemilihan instansi pendidikan tersebut karena instansi tersebut *aware* terhadap pembelajaran dengan pendekatan yang interaktif. Beberapa pendekatan belajar sambil bermain seperti pengenalan *board game* permainan tradisional, *outbond* belajar sambil bermain, pembuatan *echo brick*, dan masih banyak lagi. Pada instansi tersebut ditemukan bahwa pengenalan profesi masih dilakukan menggunakan media buku. Pengenalan profesi mulai diajarkan kepada anak sejak anak duduk di kelas 2 SD

dengan diselipkan secara tidak langsung dalam mata pelajaran yang diajarkan. Belum muncul sebuah media permainan interaktif yang menarik untuk mengenalkan berbagai profesi kepada anak. Serta berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan, juga menemukan tentang referensi profesi anak yang ditampilkan masih berupa profesi umum. Padahal profesi semakin terus berkembang dan bertambah seiring dengan perkembangan zaman.

Berdasarkan data hal tersebut, dirancanglah sebuah permainan interaktif berupa *board game*. Perancangan ini sebagai media pengenalan berbagai profesi yang semakin khusus ini di era modern. Melalui perancangan *board game* ini juga dapat menunjang pembelajaran anak mengenai berbagai profesi masa kini melalui media permainan interaktif. Dalam proses pembelajaran, metode mengajar dan media pembelajaran menjadi aspek yang penting [7]. Bagaimana sebuah pembelajaran mengenai profesi dapat dilakukan dengan sebuah permainan yang menarik untuk anak. Bukan hanya menyajikan pengenalan profesi melalui sebuah media buku ilustrasi anak. Media buku ilustrasi anak memang cukup menarik, namun mengingat bahwa tingkat literasi yang sangat rendah menjadi sebuah penghalang.

Muncul perancangan sebuah alternatif media untuk pengenalan berbagai profesi di era modern. Sebuah media permainan interaktif berupa *board game* yang menarik untuk anak. Bagaimana bermain *board game* dapat meningkatkan kemampuan penalaran logika anak dan melatih untuk bermain mengikuti *rules* yang diterapkan untuk melatih kesadaran dan kejujuran anak [10]. Anak dapat belajar sambil juga bermain. Perancangan media *board game* ini juga sebagai alternatif pembelajaran anak dengan pendekatan permainan interaktif yang menyenangkan ketimbang anak hanya duduk dan membaca.

Beberapa perancangan permainan dengan tujuan memperkenalkan profesi sudah pernah dilakukan. Mulai dari perancangan berjudul *Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Pengetahuan Profesi Bagi Siswa SD Kelas Atas* yang dirancang oleh Dendy Setyadi [2]. Perancangan laporan tugas akhir yang dibuat oleh Halizda Putri Rahayu berjudul *Perancangan Board Game Mengenal Ragam Profesi Untuk Anak* [11]. Perancangan yang berjudul *Perancangan Board Game Edukatif Untuk Mengenalkan Cita-Cita Bagi Anak Usia 6-9 Tahun* yang disusun oleh Muhammad Nasrulloh dan tim [12]. Beberapa perancangan tersebut disusun untuk mengenalkan berbagai profesi kepada

anak melalui permainan, mengingat tingkat literasi yang rendah. Mengenalkan profesi kepada anak melibatkan sebuah interaksi sehingga menarik untuk anak-anak. Setelah mengamati dan membaca perancangan terdahulu, ditemukan perancangan terdahulu masih menyajikan pengenalan profesi yang kurang relevan di era modern untuk anak saat ini. Hal ini yang menjadi pembeda, merancang sebuah *board game* pengenalan profesi yang semakin khusus di era modern ini. Sehingga referensi anak mengenai profesi menjadi relevan mengikuti perkembangan zaman.

Dengan adanya perancangan ini diharapkan dapat memperkenalkan kepada anak-anak mengenai profesi yang semakin khusus pada era modern ini. Menggunakan sebuah media *board game*, merupakan salah satu cara agar permasalahan tersebut dapat terminimalisirkan sejak dini, mengingat bahwa tingkat literasi yang cukup rendah. Memperkenalkan berbagai profesi seperti, *social media manager*, *social media designer*, *UI/UX designer*, *content creator*, *SEO specialist*, *software developer* hingga ke *illustrator*, dan masih banyak lagi. Hal tersebut juga dapat memperkaya kepustakaan profesi dan cita-cita anak sejak dini. Membuat orang tua tidak perlu memaksakan kehendak studinya kepada anak. Dewasa nanti, hal tersebut juga membuat anak-anak, dapat menentukan profesi yang ingin mereka pilih melalui ingatan masa kecil saat bermain *board game* pengenalan profesi yang dirancang.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang dan memvisualisasikan *board game* dalam mengenalkan berbagai profesi baru secara khusus yang ada pada era modern ini kepada anak?

## **1.3 Tujuan Perancangan**

Tujuan *board game* ini untuk mengenalkan berbagai macam profesi secara khusus, yang ada pada era modern melalui sebuah permainan interaktif. Penggunaan visual yang dominan serta penjelasan aturan yang mudah dipahami anak, bertujuan untuk menarik minat anak dalam pengenalan berbagai profesi masa kini pada anak. Sehingga melalui *board game* sebagai media pengenalan tersebut, dewasa nanti, anak dapat menentukan profesi yang ingin dipilih melalui ingatan masa kecilnya yang ada pada *board game* ini. Serta menambah referensi profesi baru kepada anak.

#### 1.4 Batasan Perancangan

Agar perancangan yang akan disusun dapat terfokus dengan jelas dan sesuai dengan target sasaran, maka ditetapkan batasan perancangan berupa:

1. Dalam perancangan *board game* ini, ditargetkan anak-anak usia 7-12 tahun dan tenaga ajar SD Kristen 1 Purwokerto sebagai subjek perancangannya. Sedangkan pengenalan profesi baru sebagai objeknya.
2. *Board game* yang akan dirancang untuk memperkenalkan berbagai profesi baru yang mulai bersifat khusus di era modern ini kepada anak. Bertujuan agar anak menambah kepustakaan profesi mereka melalui media yang interaktif sehingga menarik untuk anak.
3. Dalam perancangannya, juga dirancang beberapa media pendukung seperti kalender duduk, stiker, poster, X banner, label nama, *notebook*, pensil, dan gantungan kunci bertema karakter profesi baru.
4. Menggunakan *style* ilustrasi flat dalam perancangan *board game* pengenalan profesi kepada anak.

#### 1.5 Manfaat Perancangan

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah, serta tujuan perancangan tersebut, berikut merupakan manfaat dari perancangan *board game* ini:

1. Bagi Program Studi Desain Komunikasi Visual, dapat menambah wawasan mengenai perancangan *board game*, keilmuan yang didapat dalam studi Desain Komunikasi Visual, dan dapat dijadikan arsip perancangan. Penggunaan rules dalam permainan yang sama dan tetap bisa dipakai walaupun profesi akan berkembang dapat dijadikan sebagai referensi perancangan
2. Bagi institusi, dapat dijadikan sebagai portofolio desain dan dijadikan sebagai kajian dan referensi dalam penulisan dan perancangan diranah permainan interaktif dalam mengembangkan ilmu pengetahuan berbasis teknologi informasi dengan keunggulan pada bidang Healthcare, Agro-industry, Tourism, dan Small-Medium Enterprise (HATS).

3. Bagi SD Kristen 1 Purwokerto, diharapkan dapat menjadi ilmu yang bermanfaat dan dapat mengenalkan berbagai profesi yang ada masa kini kepada anak-anak melalui media *board game* yang interaktif.