

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Arus perkembangan teknologi informasi yang berkembang cepat menjadi faktor budaya luar masuk ke Indonesia, sehingga perkembangan budaya luar yang masuk di Pekalongan menjadi faktor yang memengaruhi kebiasaan masyarakat melupakan budayanya [1]. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh BPS (Badan Pusat Statistik) dan APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) mengatakan jumlah pengguna internet di Indonesia dengan rentan usia 5-14 tahun bertambah menjadi 16,55%, dan jumlah pengguna internet untuk wilayah Jawa Tengah bertambah dari 24.531.969 di tahun 2018 menjadi 26.536.320 di tahun 2019 hingga 2020 [2].

Bertambahnya penggunaan internet khususnya pada aplikasi *Youtube* membuat anak-anak lebih menyukai konten yang ada di dalamnya. Hasil survei menyebutkan sebanyak 61% anak sering menonton *Youtube* dan 34,9% ditonton sesekali [2]. Data statistik yang dilakukan oleh UNESCO mengatakan, minat baca masyarakat Indonesia hanya menghasilkan 0,001%. Hal tersebut mengartikan bahwa dari 1.000 orang di Indonesia, hanya 1 orang yang aktif membaca [3]. Keadaan tersebut membuat cerita rakyat sebagai warisan budaya lokal tergantikan dan semakin kehilangan eksistensinya. Padahal cerita rakyat tidak jarang dijadikan kisah menarik yang digunakan sebagai media pembangun kecerdasan emosional dan moral pada anak [4].

Menurut Murti Bunanta, cerita rakyat memiliki manfaat di antaranya, dapat melatih kognitif pada anak, perkembangan sosial, perkembangan emosional, dan mengembangkan daya imajinasi. Cerita rakyat juga memiliki peran mengajarkan konsep santun dan meningkatkan pengetahuan terhadap keberagaman. Semakin sering cerita rakyat diceritakan pada khalayak, maka akan semakin mudah untuk diingat. Secara tidak langsung hal ini membantu mengembangkan kesadaran akan kebudayaan dan melestarikan budaya Indonesia itu sendiri [5].

Hilangnya minat terhadap cerita rakyat pada anak dipengaruhi oleh beberapa alasan. Di antaranya disebabkan oleh alur cerita maupun tokoh yang dianggap sudah ketinggalan zaman dan pemikiran anak yang mengikuti pola modernisasi, pasalnya anak lebih menyukai tokoh yang menaiki jet dari pada tokoh yang menunggangi kuda atau kereta kencana. Terlebih lagi pengemasan cerita rakyat yang tersebar di Pekalongan hanya menggunakan media cetak berupa buku dengan visual grafis yang seadanya, hal ini yang menyebabkan beberapa anak merasa bosan dan sering kali membuatnya menjadi kurang diminati anak. Selain itu penggunaan *gadget* pada anak juga memengaruhi, yang mana anak lebih suka membuka video animasi di *Youtube* dan permainan *mobile* lainnya [6].

Berdasarkan teori kognitif yang dikemukakan oleh Jean Piaget, anak menciptakan pengetahuan mereka tentang dunianya melalui interaksi [7]. Menginjak usia 7 hingga 11 tahun perkembangan kognitif anak berada pada tahap operasional konkret yang mana anak sudah dapat menerapkan logika dan objek fisik, menunjukkan kemampuan konservasi serta memecahkan permasalahan [8]. Penggunaan media kreatif dalam proses belajar merupakan hal yang dapat membuat anak tertarik dan menikmati. Hal ini dapat membuat metode belajar lebih bervariasi. Media yang kreatif dapat membuat suasana belajar menjadi menyenangkan serta dapat mengurangi kejenuhan terhadap informasi yang diberikan, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar dan bermain pada anak [9].

Proses atau aktivitas yang menyenangkan dapat dilakukan ketika mengenalkan cerita rakyat pada anak usia dini dan SD atau sekolah dasar [10]. Permainan papan dapat menjadi metode dalam meningkatkan daya literasi pada anak. Dengan bermain, seorang anak dapat melatih literasi melalui buku panduan atau mendengarkan petunjuk dari orang, dan memunculkan interaksi antar pemain [11]. Sehingga diharapkan kemampuan anak mengenai keterlibatan pada permainan, penerapan logika serta objek, memecahkan permasalahan, dan literasi dapat berkembang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan dalam perancangan ini dapat dirumuskan, sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimanakah perancangan *board game adventure* cerita rakyat sejarah Pekalongan sebagai media interaktif untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak?
- 1.2.2 Bagaimanakah perancangan media pendukung *board game adventure* cerita rakyat sejarah Pekalongan sebagai media interaktif untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penulisan ini yaitu:

- 1.3.1 Untuk merancang *board game adventure* cerita rakyat sejarah Pekalongan sebagai media interaktif untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.
- 1.3.2 Untuk merancang media pendukung *board game adventure* cerita rakyat sejarah Pekalongan sebagai media interaktif untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.

1.4 Batasan Masalah

Luasnya ruang lingkup yang dapat dikaitkan, maka dapat ditetapkan sebagai berikut:

- 1.4.1 Perancangan visual *board game*.
- 1.4.2 Membuat *board game* dengan *genre adventure*.
- 1.4.3 Permainan bercerita tentang cerita rakyat sejarah Kota Pekalongan.
- 1.4.4 Permainan dimainkan untuk anak usia 7-11 tahun.
- 1.4.5 Permainan dimainkan secara *multiple player*.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain:

1.5.1 Manfaat Institusi

Perancangan *board game* bertemakan *adventure* cerita rakyat sejarah Kota Pekalongan diharapkan dapat menjadi referensi dan bahan kajian bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian lebih lanjut dengan tema dan topik yang serupa.

1.5.2 Manfaat Keilmuan DKV

Perancangan *board game* bertemakan *adventure* cerita rakyat sejarah Kota Pekalongan diharapkan menjadi cara pengenalan cerita rakyat dan budaya lokal menggunakan media interaktif. Selain itu perancangan *board game* ini juga dapat mendorong kreativitas bagi peneliti dalam menciptakan sebuah karya baru yang inovatif.

1.5.3 Manfaat Masyarakat

Hasil karya *board game* ini diharapkan mampu dijadikan media belajar dan bermain oleh lembaga pendidikan yang ada di Pekalongan SD/MI sehingga pengenalan cerita rakyat tentang sejarah Kota Pekalongan dapat menjadi sumber literasi dan menarik minat baca pada anak.