

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Indonesia adalah salah satu negara yang terdampak dari pandemi *covid-19* yang juga sedang berlangsung diseluruh dunia. Virus ini sendiri pertama kali muncul di Wuhan, China pada tanggal 31 Desember 2019 dan kasus pertama di Indonesia menurut sumber berita dari *kompas.com* pada 2 maret 2020 pemerintah mengumumkan dua kasus pasien positif *covid-19* di Indonesia menurut Pranita 2020.

Presiden Joko Widodo (dalam GTK 2020), “mengatakan fokus pemerintah sendiri adalah kesehatan disaat pandemik *covid-19* oleh karena itu pembatasan sosial berskala besar dilakukan dalam rangka mengatasi pandemi ini, di sektor pendidikan berdasarkan kementerian pendidikan dan budaya Nadiem Anwar Makarim dan juga Menti dalam negeri Muhammad Tito Karnavian melakukan rapat kordinasi dengan seluruh kepala daerah dan menghasilkan kebijakan pembelajaran di masa pandemic *covid-19* dilakukan secara daring atau *online*, menurut surat keputusan Bersama (SKB) yang diterbitkan pada tanggal 7 Agustus 2020 sekolah diberikan fleksibilitas untuk memilih kurikulum yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan dari para siswa-siswi di masa pandemik di daerah-daerah yang memiliki zona oranye dan merah.

Pembelajaran atau kegiatan belajar mengajar pada hakekatnya memiliki arti adalah suatu proses interaksi antara anak dengan anak, kegiatan belajar ini menjadi bermakna jia dilakukan pada lingkungan yang memberikan rasa aman dan nyaman bagi anak terutama pada anak sekolah dasar. Menurut Supandi tingkatan kelas pada sekolah dasar dibagi menjadi dua, yaitu kelas rendah dan kelas tinggi. Tingkatan kelas rendah terdiri dari kelas satu, dua, dan tiga. Di Indonesia pada tingkatan kelas rendah berada di rentang usia 6 sampai 9 tahun. Siswa di rentang usia 6 sampai 9 tahun termasuk kategori anak usia dini yang merupakan memiliki masa yang sangat pendek tetapi sangat berpengaruh sangat penting bagi kehidupan seseorang menurut Supandi (1992:44) (dalam Kawuryan 2011), oleh karena itu pada masa usia dini sangat perlu mendorong potensi anak agar dapat berkembang secara optimal.

Menurut Masitoh (dalam Nugraha 2013:2014), “Karakteristik dari cara belajar anak adalah dengan belajar dengan metode bermain, anak belajar dengan membangun pengetahuannya, anak belajar secara alamiah dan anak belajar jika yang dipelajarinya memperhatikan keseluruhan, menarik, bermakna dan fungsional oleh karena itu perlu sebuah metode pembelajaran yang menyenangkan bagi anak dan memiliki nuansa bermain.”

Menurut Fadlillah (2017:6), Bermain merupakan serangkaian aktivitas atau kegiatan anak untuk bersenang-senang apapun bentuk aktivitasnya selama itu terdapat unsur yang menimbulkan rasa senang atau bahagia bagi anak usia dini maka bisa disebut dengan bermain menurut *kamus besar Bahasa Indonesia* disebutkan bahwa istilah bermain berasal dari kata dasar main yang berarti memiliki arti melakukan aktivitas atau kegiatan yang menyenangkan hati, terutama dimasa pandemi *covid-19* sangat perlu menyisipkan sebuah pengetahuan cara menghindari virus *covid-19* agar tidak menyebabkan klaster baru di lingkungan anak dan dapat memutuskan penyebaran virus *covid-19* dan para anak juga dapat belajar dengan tenang dan nyaman saat sudah melakukan kegiatan belajar mengajar di sekolah.

Menurut Dirhantoro (2021), “Dari permasalahan menjelang sekolah tatap muka dibulan juli para anak yang belum begitu memahami dan menyadari tentang protokol kesehatan yang ada, perancang berencana melakukan perancangan komunikasi visual permainan yang ditujukan untuk mengedukasi anak usia dini agar terhindar dari penyebaran virus *covid-19*. Perancangan komunikasi visual melalui media permainan ini dirasa paling efektif karena dengan target anak usia dini visual permainan yang menarik dengan penggunaan kaya warna pada permainan dan ilustrasi penggambaran tokoh yang menyerupai anak usia dini dengan menaati protokol kesehatan dapat memberikan contoh teladan bagaimana menyikapi situasi pandemik dilingkungan sekolah.

1.2. Identifikasi masalah

Dari latar belakang tersebut terdapat beberapa masalah yang muncul apabila tidak segera diselesaikan antara lain:

- a. Anak usia dini tidak dapat memahami pentingnya protokol kesehatan sejak dini
- b. Anak usia dini rawan terpapar *covid-19* ketika kegiatan belajar tatap muka dilaksanakan

- c. Masa pembentukan karakter anak usia dini akan segera lewat tanpa adanya edukasi budaya new normal

1.3. Batasan Masalah

Dari permasalahan yang dirumuskan, perancang membuat sebuah Batasan masalah agar perancangan dapat dilakukan dengan lebih fokus. Berikut adalah Batasan perancangan yang dibuat:

1.3.1. Lingkup Pembahasan

Lingkup pembahasan perancangan ini akan difokuskan untuk mencari tahu apa sarana yang paling tepat untuk menamkan budaya new normal terhadap anak usia dini

1.3.2. Batasan Wilayah dan Waktu.

Batasan dari wilayah perancangan ini adalah kota besar yang difokuskan di kota Semarang. Waktu dari penelitian akan difokuskan di saat awal pandemic covid-19 masuk hingga saat ini.

1.3.3. Target Sasaran

Target dari sasaran perancangan ini akan difokuskan pada anak usia dini sebagai target primer baik berjenis perempuan maupun laki-laki, dengan kisaran usia 4-7 tahun dan target sekunder yaitu orangtua yang memiliki anak usia dini. Dengan Batasan psikografis anak sd yang masih dalam masa pertumbuhan karakter dan tidak mengerti budaya new normal di masa pandemi *covid-19* menyebabkan anak usia dini rawan tertular di masa sekolah tatap muka.

1.4. Rumusan masalah

Dari latar belakang diatas, rumusan masalah pada perancangan ini adalah: Bagaimana perancangan komunikasi visual board game guna mengedukasi protokol kesehatan kepada anak usia dini

1.5. Tujuan perancangan

Tujuan perancangan ini adalah untuk menanamkan budaya new normal dengan menaati protokol kesehatan kepada anak sejak usia dini menjelang sekolah tatap muka dengan visual permainan yang menarik.

1.6. Manfaat Perancangan

Adapun manfaat dari perancangan komunikasi visual ini sebagai berikut:

1.6.1. Bagi Penulis

Memberikan pengalaman dan pemahaman dalam merancang komunikasi visual yang efektif untuk edukasi protokol kesehatan pada anak usia dini

1.6.2. Bagi Target

Sebagai edukasi terhadap anak usia dini tentang protokol kesehatan di era new normal ini

1.6.3. Bagi Akademis

Sebagai pacuan bagi pelaku akademik dalam melakukan penelitian dan tambahan referensi bagi perpustakaan Unika Soegijapranata Semarang

1.7. Metode Penelitian/ Perancangan

Menurut Strauss dan Corbin 2007 (dalam Farida 2014:9), penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang hasil temuannya tidak didapatkan melalui prosedur statistik atau bentuk hitungan lainnya. Meskipun datanya dapat dihitung dan disampaikan dalam angka, penelitian kualitatif yang dilakukan oleh perancang bertujuan mendapatkan data secara mendalam yang merujuk pada analisis data mengenai hasil yang dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dokumen atau arsip

1.7.1. Ragam Data

Dalam penelitian ini ragam data yang digunakan berupa:

a. Dokumen atau arsip

Menurut Guba & Lincoln (1981:228) (dalam Farida 2014:109), yang dimaksud dengan dokumen dalam penelitian kualitatif adalah setiap bahan tertulis ataupun film yang dapat digunakan sebagai pendukung bukti penelitian. Jenis Dokumen yang dipakai terdapat 2 yaitu Dokumen Pribadi berupa hasil wawancara terhadap guru dan orang tua murid.

b. Peristiwa atau aktivitas

Peristiwa pendidikan karakter anak usia dini pada masa pandemik *covid-19* juga merupakan salah satu sumber data yang bisa digunakan dalam penelitian. Melalui pengamatan terhadap kesadaran anak terhadap protokol kesehatan dimasa pandemik, dapat diketahui bagaimana suatu keadaan terjadi secara lebih pasti, karena di saksikan langsung oleh peneliti. (Farida 2014:112)

c. Tempat atau Lokasi

Tempat atau lokasi merupakan sumber data yang bisa digunakan dalam penelitian. Informasi tentang kondisi dari lokasi peristiwa atau aktivitas dapat diteliti melalui tempat maupun lingkungannya. Dari lokasi dapat ditarik simpulan yang berkaitan dengan permasalahan perancangan atau penelitian. (Farida 2014:112)

d. Gambar

Ragam gambar atau rekaman yang terlihat dalam suatu peristiwa dapat digunakan sebagai sumber data penelitian, jenis data gambar ada dua yaitu berasal dari sumber data primer dan sumber data sekunder. (Farida 2014:112)

e. Literatur Ilmiah

Literatur ilmiah yang digunakan adalah untuk memperoleh data mengenai anak usia dini, cara mengedukasi anak usia dini dan pandangan para ahli tentang boardgame. (Farida 2014:112)

1.7.2. Strategi Pengumpulan Data

Dalam penelitian kualitatif perancang menggunakan berbagai macam strategi pengumpulan data dalam melaksanakan perancangan, sebagai berikut:

a. **Observasi**

Menurut Farida (2014:295) Perancang hanya dapat membuat perancangan berdasarkan data yaitu fakta mengenai kondisi lapangan yang faktual di saat pandemik *covid-19* di kota semarang yang diperoleh melalui observasi online atau daring. Dilakukanya observasi daring karena sedang dalam keadaan pandemi dan mengikuti anjuran dari pemerintah untuk tidak bertatap muka secara langsung.

b. **Wawancara**

Teknik wawancara, merupakan teknik penggalian data melalui percakapan yang dilakukan dengan maksud tertentu, dari dua pihak atau lebih. Pewawancara akan memberikan pertanyaan mengenai edukasi protokol

kesehatan pada orangtua anak usia dini, sedangkan orang yang diwawancarai sebagai narasumber yang akan memberikan jawaban atas pertanyaan yang disampaikan. Menurut Lincoln dan Guba (1985:266) (dalam Farida 2014:125), “wawancara dapat dilakukan untuk mengkonstruksi perihal orang, kejadian, kegiatan, organisasi, perasaan, motivasi, tuntutan, kepedulian, merekonstruksi kebulatan harapan pada masa yang akan datang, memverifikasi, mengubah, dan memperluas informasi dari berbagai sumber, dan mengubah atau memperluas konstruksi yang dikembangkan peneliti sebagai triangulasi. Teknik wawancara dipilih peneliti untuk memperoleh data yang lebih banyak, akurat dan mendalam.”

c. Studi Literatur

Menurut Farida (2014:71), “Studi literatur dapat memberikan inspirasi untuk melakukan kajian lebih lanjut yang digunakan untuk memecahkan masalah yang pernah diteliti oleh peneliti sebelumnya. Studi literatur memiliki manfaat untuk memperluas wawasan keilmuan, sensitifitas pemikiran, dan kekritisn peneliti dalam menyelesaikan permasalahan.”

d. Pengkajian (Content Analysis)

Menurut Yin (2000:109) (dalam Farida 2014:142), kegiatan dalam menganalisis isi dokumen, disebut dengan content analysis, sebab dalam kegiatan itu peneliti bukan sekedar mencatat isi penting yang tersurat dalam dokumen, tetapi juga memahami makna yang tersirat dalam dokumen dengan hati-hati, teliti, dan kritis.

1.7.3. Sumber Data

a. Narasumber

Wawancara dilakukan terhadap target sekunder yaitu orangtua yang memiliki anak usia dini secara online dengan menggunakan sosial media online terhadap guru, orangtua murid.

b. Peristiwa

Peristiwa yang didapat berasal dari keadaan faktual yang ada di Indonesia yaitu pandemik *covid-19* yang sudah ada sejak tahun 2020 merupakan fenomena yang berdampak terutama pada anak usia dini.

c. Tempat Atau Lokasi

Tempat atau lokasi dari sumber data adalah kota Semarang menjadi sumber studi kasus untuk penelitian atau perancangan ini.

d. Ragam Gambar

Ragam gambar yang digunakan berasal dari hasil perancangan terdahulu dari universitas di Indonesia sebagai pembandingan dari perancangan yang akan dibuat.

e. Dokumen dan Arsip

Dokumen dan Arsip berasal dari dokumen resmi yang berupa laporan rapat dari pemerintah yang bisa didapatkan melalui berita, usulan kebijakan, buletin dari kampus sebagai sumber ilmiah, dan dokumen pribadi yang berupa bukti hasil wawancara terhadap informan.

f. Literatur

Literatur yang merupakan acuan bisa dalam bentuk karya tulis, jurnal dari universitas lain yang digunakan untuk kegiatan dalam penelitian

1.7.4. Analisis

Pada tahap awal akan menganalisis dengan triangulasi data yaitu wawancara dari narasumber, peristiwa yang didapatkan dari observasi, dan dari mengkaji literatur dokumen dan arsip agar keabsahan data bisa lebih pasti, maka kemudian dari hasil itu untuk analisis tahap kedua dengan SWOT untuk menentukan USP.

1.7.5. Design Thinking

Menurut Ambrose dan Harris (2010:12), "*Design Thinking* adalah sebuah metodologi desain yang memberikan pendekatan berbasis solusi untuk memecahkan masalah;

a. Define

Masalah desain dan target audiens perlu didefinisikan, sesuai dengan pemahaman tentang masalah dan batasannya memungkinkan solusi yang lebih tepat untuk dikembangkan. Tahap ini menentukan apa yang diperlukan untuk proyek agar sukses

b. Research

Tahap penelitian meninjau informasi seperti sejarah masalah desain, penelitian terakhir yang ada dan opini para ahli dan mengidentifikasi hambatan yang potensial

c. *Ideate*

Ideate adalah tahap dimana motivasi dan kebutuhan pengguna akhir diidentifikasi dan ide-ide dihasilkan untuk memenuhinya, mungkin dengan cara *brainstorming* langsung

d. *Prototype*

Pembuatan prototipe berdasarkan penyelesaian dari ide-ide yang disajikan untuk direview oleh pemangku kepentingan sebelum disajikan kepada klien atau target

e. *Selection*

Melakukan seleksi dari solusi yang diusulkan berdasarkan desain objektif

f. *Implementation*

Melihat pengembangan desain dan pengiriman akhir ke target

g. *Learning*

Pembelajaran berdasarkan saran yang diberikan membantu desainer meningkatkan kinerja untuk mengetahui apakah solusi dapat memenuhi tujuan dari perancangan

