

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang Masalah

Menyampaikan apa yang dipikirkan dan apa yang dirasakan terkadang menjadi sesuatu hal yang sulit. Seorang anak bisa merasa kesulitan untuk menyampaikan bahwa dia setuju dan tidak setuju akan sesuatu, atau seorang pria yang kesulitan untuk mengekspresikan afeksi atau mengakui rasa takut dan kecemasannya sehingga dia memendam semuanya seorang diri, atau seorang remaja bisa merasa kesulitan untuk menyalurkan amarahnya dengan tepat sehingga melakukan kekerasan sebagai bentuk ekspresi marahnya. Hal ini merupakan masalah yang sering ditemui, yaitu sebuah kesulitan untuk berperilaku asertif.

Pada kehidupan sosial sehari-hari, banyak orang cenderung lebih bertindak non asertif, seperti tidak menyampaikan perbedaan pendapat dan menghindari konflik, memendam perasaan, atau sebaliknya dengan bersikap agresif dan menyampaikan apa yang dipikirkan dan dirasakan dengan merugikan atau menyakiti orang lain. Hal ini akan mengakibatkan adanya hambatan pada sebuah individu dalam menjalani hubungan interpersonalnya di masyarakat.

Dalam 30 tahun terakhir, peneliti menemukan bahwa bullying merupakan ancaman serius terhadap perkembangan anak dan merupakan penyebab potensial terhadap kekerasan di sekolah. (Olweus, 1978, dalam Smokowski & Kopase, 2005)

Bullying merupakan perilaku agresif yang disengaja untuk menyebabkan ketidaknyamanan fisik & psikologis. (Randal, 2002)

Karakteristik utama dari target bullying salah satunya adalah memiliki jenis kepribadian pasif dan submisif. (Murphy, 2009)

Perilaku agresif, yang merupakan salah satu bentuk dari perilaku non-asertif, yang memiliki kecenderungan menyampaikan pikiran dan perasaan dengan cara yang menyakiti atau merugikan orang lain. Lenko (2015) menyatakan bahwa perilaku ini cukup kuat terjadi pada usia anak-anak, umumnya pada usia anak sekolah dasar, 6-12 tahun, dibandingkan usia taman-kanak-kanak. Salah satu akibat dari perilaku ini adalah bullying. Menurut KPAI (Komisi Perlindungan Anak Indonesia), saat ini kasus bullying menduduki peringkat teratas pengaduan masyarakat. Dari 2011 hingga Agustus 2014, KPAI mencatat 369 pengaduan

terkait masalah tersebut. Jumlah itu sekitar 25% dari total pengaduan di bidang pendidikan sebanyak 1.480 kasus. Bullying yang disebut KPAI sebagai bentuk kekerasan di sekolah, mengalahkan tawuran pelajar, diskriminasi pendidikan, ataupun aduan pungutan liar (Republika, Rabu 15 Oktober 2014), kasus yang terjadi pada taraf pelajar ini, dikhawatirkan akan mempengaruhi hubungan sosial pada usia dewasa nanti. Usia 6-12 tahun dirasa merupakan usia yang tepat untuk membiasakan perilaku asertif, dikarenakan usia ini merupakan awal dimana anak-anak memperluas hubungan sosialnya, dan usia dimana mereka sudah mulai terbiasa menggunakan bahasa untuk menyampaikan apa yang mereka rasakan, juga merupakan kelompok usia dimana masa ini dipersiapkan sebelum mereka memasuki kelompok usia remaja. Lenko juga menyebutkan pada masa remaja, seseorang cenderung menggunakan perilaku agresif sebagai bentuk unjuk diri, yang biasanya digunakan untuk membuat takjub teman sebaya, atau memperoleh pengakuan sebagai seseorang yang memiliki posisi tinggi. Hal ini merupakan akibat terbiasanya berperilaku agresif pada kelompok usia anak-anak, sehingga pembiasaan perilaku asertif pada usia 6-12 tahun dirasa tepat untuk menghindari hal ini.

I.2. Identifikasi Masalah

Permasalahan pokok yang akan dibahas pada penelitian ini yaitu:

- Ketidakmampuan untuk bertindak asertif akan berujung kepada sikap agresif maupun submisif yang akan mempersulit kehidupan sosial sebuah individu.
- Membiasakan perilaku asertif sejak usia anak-anak akan lebih mudah dibandingkan usia yang lebih dewasa.
- Permainan merupakan cara yang menyenangkan untuk memberi edukasi kepada anak-anak.

I.3. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari pembahasan masalah yang meluas maupun menyimpang dari tujuan penelitian, maka dibuat suatu ruang lingkup. Adapun ruang lingkup dalam skripsi ini adalah :

1. Media permainan edukasi yang akan dibuat berupa permainan *tabletop* non-digital dan memiliki bentuk fisik yang bisa dimainkan dengan *target audiens* anak usia 6-12 tahun.
2. Pembiasaan bersikap asertif dibatasi pada penyampaian pendapat dan perasaan secara verbal.

I.4. Perumusan Masalah

Perumusan masalah yang akan diselesaikan dalam tugas akhir ini adalah,

“Bagaimana mendesain visual permainan edukasi untuk membiasakan bersikap asertif sejak usia anak-anak?”

I.5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan permainan edukasi pembiasaan bersikap asertif ini antara lain :

1. Salah satu alternatif cara untuk membiasakan perilaku asertif untuk anak-anak khususnya anak-anak usia sekolah dasar.
2. Pembiasaan perilaku asertif sejak dini diharapkan akan mampu memberi arahan kepada anak-anak agar memiliki kehidupan sosial yang lebih baik di usia dewasanya.

I.6. Manfaat Penelitian

Dari perancangan ini akan membawa beberapa manfaat, antara lain :

1. Dapat menciptakan permainan yang membantu membiasakan sikap asertif untuk kehidupan interpersonal seorang anak.
2. Menghasilkan permainan yang bisa dimainkan di instansi pendidikan maupun keluarga sebagai media untuk mengedukasi.
3. Sebagai masukan dan data pendukung penelitian serupa.

I.7. Metode Penelitian

1. Kuisisioner

Dilakukan dengan membagikan angket terkait permasalahan yang dibahas kepada *target audiens*, yaitu anak-anak usia 6-12 tahun..

2. Wawancara

Melakukan wawancara kepada narasumber yang bergelut di bidang permainan *tabletop* untuk memperoleh data mengenai jenis permainan yang cocok untuk *target audiens*.

3. Studi literatur

Dilakukan dengan cara membaca buku-buku, jurnal, dan pencarian data dari internet terkait perilaku asertif dan permainan analog.

I.8. Sistematika Penulisan

BAB I

- I.1. Latar Belakang Masalah
- I.2. Identifikasi Masalah
- I.3. Pembatasan Masalah
- I.4. Perumusan Masalah
- I.5. Tujuan Penelitian
- I.6. Manfaat Penelitian
- I.7. Metode Penelitian
- I.8. Sistematika Penulisan

BAB II

- II.1. Kerangka Berpikir
- II.2. Landasan Teori
 - II.2.1. Permainan Edukasi
 - II.2.2. Perilaku Asertif
 - II.2.3. Psikologi Anak Usia Pertengahan dan Akhir
 - II.2.4. Teori Desain Permainan
 - II.2.5. Permainan *Tabletop*
 - II.2.6. Teori Warna
 - II.2.7. Teori Tipografi
 - II.2.8. Teori Strategi Visual
 - II.2.9. Analisis SWOT
 - II.2.10. Teori AISAS
 - II.2.11. KOBAR

II.3. Kajian Pustaka

II.3.1. *Designing Games: A Guide to Engineering Experiences*

II.3.2. *Tabletop: Analog Game Design*

II.3.3. *Jurnal Children's colour choices for completing drawings of affectively characterised topics*

II.4. Studi Komparasi

II.4.1. Pictureka! Card Game

II.4.2. Machi Koro

II.4.3. Tell Tale

BAB III

III.1. Analisis

III.2. Sasaran Khalayak (Target Audience)

III.3. Strategi Komunikasi

III.3.1. Creative Brief

III.3.2. Strategi Perancangan

III.3.2.1. Materi Perancangan

III.3.2.2. Strategi Media Promosi

