



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Dalam artikel yang dibuat oleh Suara Merdeka (2016) mengatakan bahwa nilai kesopanan yang semakin memudar saat ini terutama di kalangan anak-anak (diakses dari <http://berita.suaramerdeka.com/keberagaman-bahasa-bentuk-kekayaan-budaya-bangsa-bernilai-tinggi/> pada tanggal 15 September 2016). Padahal, budaya sopan santun sudah diajarkan pada anak-anak sejak kecil melalui keluarga, lingkungan sekolah dan juga agama.

Salah satu sarana pembelajaran agama untuk anak-anak adalah melalui kegiatan sekolah minggu. Menurut hasil wawancara dengan Ibu Grace, seorang guru sekolah minggu di Gereja Santo Laurentius pada tanggal 4 September 2016, beliau mengatakan bahwa sekolah minggu merupakan sebuah kegiatan yang diadakan oleh gereja dan bertujuan untuk membina iman serta karakter anak. Selama menjadi guru sekolah minggu, tak jarang Ibu Grace menemukan anak-anak yang berkata hingga bertindak kasar dan juga tidak sopan kepada orang lain dalam kelas bina iman remaja (usia 9-12 tahun).

Untuk membuktikan hal tersebut, penulis melakukan observasi pada salah satu kelas sekolah minggu untuk anak usia 9-12 tahun yang diadakan di Gereja Hati Santa Perawan Maria Tak Bernoda tanggal 11 September 2016, hasilnya menunjukkan bahwa anak-anak cenderung berperilaku tidak sopan dengan tidak

menghargai pengajar dan materi yang disampaikan. Hal ini terlihat dari pola perilaku anak yang sempat tertidur di kelas, teriak-teriak di kelas saat pengajar berbicara, asik bercanda dengan temannya, juga pengucapan kata-kata yang tidak sopan kepada pengajar.

Untuk mengetahui pola perilaku anak-anak saat berada di rumah, penulis melakukan wawancara dengan 10 orangtua yang memiliki anak usia 9-12 tahun pada tanggal 4 September 2016, mayoritas orangtua mengatakan bahwa anak-anak cenderung menunjukkan perilaku yang tidak sopan kepada kakak, adik, juga dengan orangtuanya saat berada di rumah.

Menurut Ketua Dewan Pendidikan Kota Pekalongan, Suryani dalam wawancaranya dengan Suara Merdeka (2016) mengatakan bahwa anak-anak perlu untuk diberikan pendidikan karakter. Apabila tidak, maka anak-anak bisa tumbuh menjadi pribadi seperti robot yang cerdas, pandai tetapi tidak memiliki etika dan sopan santun (diakses dari <http://berita.suaramerdeka.com/fds-harus-tambah-porsi-pendidikan-budi-pekerti/> pada tanggal 15 September 2016).

Oleh karena itu, diperlukan media yang dapat mengedukasi anak agar terbiasa berperilaku sopan dan menghormati orang lain. Menurut Rio Fredericco selaku *Game Designer* dari Kummara *Game Studio* dalam wawancara yang diadakan tanggal 7 September 2016, media *board game* memiliki potensi yang sangat besar untuk menjadi media edukasi dikarenakan sifatnya yang interaktif dan dapat mengarahkan pola perilaku anak. Atas dasar itulah penulis meneliti dan

membuat “Perancangan *Board Game* Nilai Sopan Santun dengan Alkitab untuk Anak Usia 9-12 Tahun.”

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, masalah utama dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perancangan *board game* nilai sopan santun dengan Alkitab untuk anak usia 9-12 tahun?

### **1.3. Batasan Masalah**

Batasan-batasan masalah yang diambil untuk membahas penelitian tugas akhir ini, antara lain:

1. Secara demografis untuk anak laki-laki dan perempuan usia 9-12 tahun dan beragama Katolik maupun Kristen. Hal ini berdasarkan hasil pengamatan penulis bahwa anak-anak yang cenderung berperilaku tidak sopan adalah anak-anak dengan usia 9-12 tahun.
2. Secara geografis perancangan *board game* ini ditujukan untuk wilayah kota-kota besar di Indonesia, terutama di Tangerang.
3. Secara psikografis untuk anak-anak yang dianggap cenderung kurang memiliki pemahaman mengenai sopan santun, juga untuk orangtua yang ingin mendidik anaknya agar terbiasa berperilaku dengan sopan santun.

4. Secara *behavior* ditujukan untuk anak-anak yang memiliki aktivitas belajar dan bermain, suka mencoba hal baru, dan kurang menghabiskan waktu dengan orangtua.

#### **1.4. Tujuan Tugas Akhir**

Dari permasalahan yang dituliskan diatas, perancangan *board game* ini memiliki tujuan utama yaitu untuk menghasilkan *board game* nilai sopan santun dengan Alkitab dalam kehidupan sehari-hari untuk anak usia 9-12 tahun.

#### **1.5. Manfaat Tugas Akhir**

Perancangan *board game* nilai sopan santun dengan Alkitab ini memiliki beberapa manfaat yaitu:

1. Membantu anak agar terbiasa dengan budaya sopan santun terutama dalam hal perkataan dan berperilaku terhadap orang lain.
2. Menumbuhkan interaksi sosial antar pemain yang timbul saat permainan sedang berlangsung.

#### **1.6. Metodologi Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data yang digunakan oleh penulis dalam perancangan *board game* ini adalah metode kualitatif. Menurut Sujarweni (2014) dalam bukunya yang berjudul Metodologi Penelitian terdapat beberapa metode pengumpulan data yang dapat digunakan. Untuk penelitian tugas akhir ini, penulis menggunakan metode wawancara terarah (*guided interview*), observasi partisipasi, juga diskusi kelompok terarah. (hlm. 31-34)

## 1.7. Metodologi Perancangan

Dalam bukunya yang berjudul *Game Design Workshop*, Fullerton (2014) mengatakan bahwa terdapat serangkaian proses yang dapat membantu perancangan *board game* antara lain:

- a. Mempersiapkan topik dan gagasan

Metode ini bertujuan untuk menemukan topik dasar yang menarik untuk diangkat menjadi sebuah permainan.

- b. Melakukan *brainstorming*

Hal ini bertujuan untuk menghasilkan ide-ide apa saja yang dapat dibuat untuk memberikan solusi atas permasalahan yang timbul.

- c. Mencari metode alternatif

Bertujuan untuk membantu proses *brainstorming* agar menghasilkan *output* yang semakin baik dengan berbagai cara seperti riset dan *mind map*.

- d. Melakukan evaluasi

Metode ini berfungsi untuk meninjau kembali ide yang telah dikumpulkan dan mengetahui fitur utama dari ide tersebut.

- e. Mengembangkan konsep permainan

Metode ini bertujuan untuk mengembangkan mekanisme permainan dengan memodifikasi mekanisme permainan yang sudah ada maupun membuat mekanisme permainan sendiri.

- f. Membuat *prototype* permainan

Hal ini bertujuan untuk menguji kelayakan ide dan melakukan perbaikan-perbaikan sebelum membuat desain akhir.

g. Memvisualisasikan *board game*

Membuat desain *board game* dalam bentuk digital.

h. Melakukan *play-test*

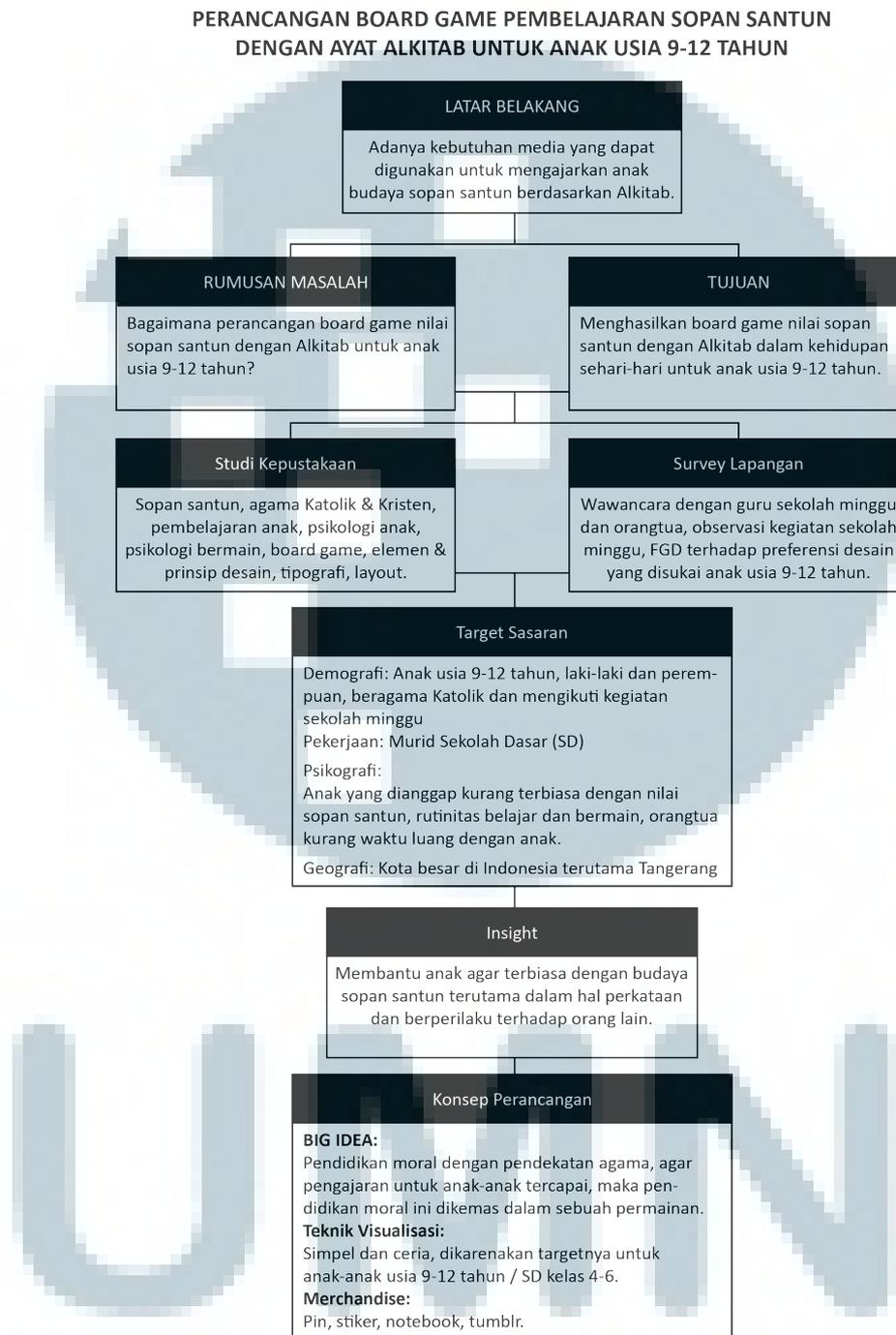
Meninjau kembali seluruh proses desain untuk mengetahui apakah permainan sudah mencapai *goal* dari permainan.

i. Melakukan *final check*

Melakukan pengecekan terakhir terkait fungsi, kelengkapan juga memastikan bahwa permainan memiliki unsur menyenangkan saat dimainkan. (hlm. 163-379)

UMMN

## 1.8. Skematika Perancangan



Gambar 1.1. Skematika Perancangan