



### **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

Bahasa Indonesia adalah bahasa nasional resmi yang digunakan di Republik Indonesia. Bahasa Indonesia dideklarasikan sebagai bahasa pemersatu bangsa pada tanggal 28 Oktober 1928. Saat ini Bahasa Indonesia digunakan sebagai bahasa pemerintahan dan sebagai pemersatu masyarakat. Pendidikan Bahasa Indonesia diberikan kepada masyarakat sejak dini hingga ke perguruan tinggi.

Dalam kehidupan sehari-hari, dibutuhkan penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar. Lanin (2016) mengatakan bahwa istilah ‘bahasa yang baik dan benar’ belum sepenuhnya dipahami. Bahasa yang baik adalah bahasa yang digunakan sesuai dengan situasi, sedangkan bahasa yang benar adalah bahasa yang sesuai dengan kaidah yang berlaku. Seseorang bisa menggunakan bahasa yang baik di tempat yang salah, seperti di dalam karya tulis atau pidato formal.

Salah satu situasi di mana orang banyak melakukan kesalahan dalam menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar adalah ketika menulis. Lanin (2018) pada akun *Twitter* miliknya membuat sebuah survey singkat mengenai kesalahan penulisan dalam Bahasa Indonesia yang paling menjengkelkan. Dari survey tersebut, ditemukan bahwa dua hal yang paling menjengkelkan adalah penggunaan singkatan ‘x’ sebagai ganti ‘nya’ dan kesalahan penggunaan imbuhan ‘di’ dan ‘di-’.

Beare (2017) menjelaskan bahwa ketika menulis, ada lebih banyak aturan yang harus diikuti. Seseorang bisa memanfaatkan gerak tubuh serta ekspresinya untuk membantu memperjelas apa yang ingin ia sampaikan, namun penyusunan kalimat yang tidak tepat dalam sebuah tulisan bisa membuat orang salah paham dan menimbulkan masalah. Di dalam tulisan, kesalahan penggunaan istilah atau penulisan ejaan akan jelas terlihat. Kesalahan tidak hanya dilakukan oleh orang awam, tapi juga oleh orang-orang yang semestinya sudah memahami kaidah penulisan Bahasa Indonesia, seperti politisi, jurnalis, dan bahkan tenaga pendidik.

Dalam artikelnya, Maulana (2015) melansir dari situs Republika bahwa pada tahun 2013 nilai hasil Ujian Nasional (UN) untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia jenjang SMA atau sederajat menduduki peringkat terendah dibandingkan mata pelajaran lainnya. Data ini memberikan gambaran bahwa minat siswa untuk belajar Bahasa Indonesia masih kurang. Dianastiti (2012) mengatakan bahwa pelajaran Bahasa Indonesia dianggap membosankan oleh siswa, salah satunya karena metode pengajarannya yang konvensional. Hanya mencatat dan mengerjakan soal di kelas membuat para siswa menjadi jenuh.

Salah satu cara untuk meningkatkan minat belajar seseorang adalah dengan membuat kegiatan belajar tersebut menjadi sebuah pengalaman yang menyenangkan. Bermain sambil belajar adalah konsep yang sudah banyak dibahas dan berusaha diterapkan oleh pendidik. Bentuk permainan yang paling mudah dibawa ke dalam kelas adalah *board game*.

*Board game* dalam bentuk fisik cocok untuk dibawa ke dalam kelas atau suasana belajar formal. Ada juga *board game* berbentuk digital, namun dibutuhkan perangkat digital pula untuk menggunakannya. Umumnya, sekolah melarang siswanya menggunakan perangkat digital di dalam kelas karena bisa mengganggu konsentrasi siswa. *Board game* berbentuk fisik menjadi pilihan yang tepat untuk dibawa ke situasi belajar formal. Dengan memanfaatkan *board game*, pelajaran yang membosankan bisa menjadi pengalaman yang berbeda. Karenanya, dibutuhkan media permainan berupa *board game* mengenai Bahasa Indonesia.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana perancangan *board game* sebagai penunjang untuk membantu siswa dalam pembelajaran mengenai ejaan dalam Bahasa Indonesia?

### **1.3. Batasan Masalah**

Untuk memfokuskan topik yang akan dibahas dalam tugas akhir, pembahasan dibatasi sebagai berikut:

1. Target tugas akhir adalah sebagai berikut:
  - a. Target primer:
    - 1) Geografis: Kota Tangerang
    - 2) Demografis:
      - i. Usia: 12-17 tahun
      - ii. Tingkat Pendidikan: SMP-SMA
  - b. Target sekunder: Seluruh rakyat Indonesia

2. Pembahasan mengenai ejaan sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI) yang berlaku sejak tahun 2016 dan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) edisi kelima, mengenai kata berimbuhan.
3. Pembahasan mengenai *gameplay* untuk *board game* tersebut.
4. Pembahasan mengenai visual yang sesuai untuk *board game* tersebut.

#### **1.4. Tujuan**

Tujuan dari laporan ini adalah untuk merancang *board game* sebagai penunjang untuk membantu siswa dalam pembelajaran mengenai ejaan dalam Bahasa Indonesia.

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

Laporan ini dituliskan dengan harapan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi penulis:

Memperluas pemahaman mengenai ejaan Bahasa Indonesia sekaligus mempelajari ulang kaidah penulisan Bahasa Indonesia, serta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.).

2. Bagi masyarakat:

Sebagai pengingat akan pentingnya penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar serta menambah pemahaman tentang Bahasa Indonesia.

3. Bagi universitas:

Sebagai referensi untuk mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara mengenai perancangan sebuah *board game* bertema edukasi.