

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut WHO (2021), COVID-19 adalah penyakit yang disebabkan oleh virus SARS-CoV-2. Penderita penyakit tersebut seringkali mengalami gangguan pernafasan ringan dan akan sembuh tanpa perawatan khusus, namun ada kasus dimana penderita penyakit tersebut mengalami gangguan pernafasan berat sehingga membutuhkan bantuan khusus. Lansia yang pernah mengalami penyakit kronis lebih mungkin terjangkit virus tersebut, namun penderita dari semua usia bisa menjangkit penyakit COVID-19 dan mengalami gejala berat atau dalam kasus tertentu, meninggal dunia.

Untuk mencegah penyebaran virus tersebut, masyarakat harus mengetahui informasi mengenai cara penyebaran virus COVID-19 seperti menjaga jarak setidaknya 1 meter, menggunakan masker, serta mencuci tangan atau menggunakan *hand sanitizer* secara berkala. Virus tersebut dapat disebarkan melalui mulut atau hidung penderita ketika sedang membuka mulut untuk batuk, bersin, berbicara, bernyanyi, atau bahkan bernafas.

Taylor (2012) menyebutkan bahwa informasi di dalam media seperti di internet semakin tersedia untuk anak-anak. Untuk semua keuntungan dengan terjadinya hal tersebut, bahaya terbesar untuk anak-anak adalah apabila anak merasa seperti terbawa arus informasi. Anak-anak ketika berhadapan dengan informasi seperti ini menurut Taylor tidak memiliki waktu atau perhatian yang tinggi untuk memproses semua informasi yang didapatkan karena anak selalu berada pada lingkungan dengan informasi yang beragam serta gangguan yang beragam.

Karena anak-anak diserbu oleh informasi dari segala arah, maka pada umumnya anak tersebut akan cenderung “masuk kiri keluar kanan” sehingga informasi yang mereka dapat sebelumnya akan dilupakan demi mendapatkan informasi baru. Anak dapat antara mengabaikan informasi tersebut atau menerima informasi tersebut sebelum menghilangkannya kembali untuk informasi baru, termasuk informasi mengenai virus COVID.

Anak-anak diteliti oleh Meulemans dan Van der Linden (1998) dapat mempelajari urutan dan pola dengan level yang cukup tinggi, serupa dengan orang dewasa di masa prima. Menurut beberapa grafik yang dibuat oleh Meulemans dan Van der Linden anak-anak berusia 6 dan 10 tahun mampu mengikuti sebuah pola tertentu meski dengan tingkat *error* yang lebih tinggi dibanding orang dewasa.

Menurut Treher (2011) dalam bukunya berjudul "*Play for Performance*", *board game* adalah alat yang penting untuk memberikan pengalaman dan keterampilan anak serta meningkatkan perkembangan pengetahuan untuk semua umur dan semua subjek. *Board game* yang dibuat dengan baik tidak hanya mampu membentuk suasana permainan yang menarik, game tersebut juga mampu memberikan cara belajar yang aman, menyenangkan, dan kompetitif sambil belajar.

Board game memiliki berbagai jenis keuntungan. Menurut Pat S. (2019) *board game* memiliki keuntungan untuk mendekatkan semua pemain dan bertemu dengan orang baru, meningkatkan kemampuan mengasah otak, mengajarkan cara menentukan *goal* dan untuk bersabar, mengurangi stres, membuat kebahagiaan, meningkatkan kreativitas dan kepercayaan diri, serta dapat dimainkan dimanapun kapanpun.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang ditentukan oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perancangan board game mengenai bahaya virus COVID-19 untuk anak-anak tingkat sekolah dasar?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, penulis menentukan batasan-batasan masalah untuk memudahkan penelitian. Batasan masalah yang ditentukan oleh penulis antara lain adalah:

1.3.1. Demografis

Dalam penelitian ini batasan demografis yang ditentukan oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Usia: 6 – 13 tahun
2. Jenis Kelamin: Laki-laki/Perempuan
3. Kelas Ekonomi: Menengah Keatas
4. Pendidikan: SD
5. Media Primer: *Board game*

1.3.2. Psikografis

Peneliti menetapkan batasan psikografis untuk target penelitian sebagai berikut:

1. Target penelitian suka bermain *game*
2. Target penelitian suka bermain bersama teman-temannya
3. Target penelitian memiliki rasa ingin tahu mengenai hal baru mengenai virus
4. Target penelitian mengikuti peraturan-peraturan yang diberikan

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan tugas akhir adalah untuk menghasilkan rancangan *board game* mengenai bahaya virus COVID-19 untuk anak-anak tingkat sekolah dasar.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

1.5.1. Manfaat Bagi Penulis

Dengan melakukan penelitian ini, penulis dapat mempelajari mengenai cara pembuatan *board game* serta penyusunan system dan cara bermain untuk membuat permainan yang menarik dan *enjoyable* untuk dimainkan.

1.5.2. Manfaat Bagi Orang Lain

Orang lain dapat menggunakan hasil dari penelitian ini untuk mengetahui bahwa informasi mengenai virus COVID-19 dapat disampaikan melalui media permainan seperti *board game*.

1.5.3. Manfaat Bagi Universitas

Universitas dapat menggunakan penelitian ini untuk dijadikan pedoman bagi mahasiswa dan/atau dosen untuk membuat media dengan tujuan dan tema yang serupa dengan yang dibuat oleh penulis.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA