

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bangsa Indonesia merupakan bangsa yang memiliki budaya yang luhur. Budaya yang luhur tercerminkan dari bahasa yang digunakan saat berkomunikasi (Welianto, 2020). Dalam berkomunikasi perlunya berbicara menggunakan kata dan etika yang sopan. Beretika sesuai dengan norma kesopanan. Bertutur kata yang sopan sering dikaitkan dengan *magic words*. *Magic words* merupakan kata-kata yang disarankan untuk berkomunikasi, karena menggunakan *magic words* ini akan memberikan kesan kepada orang lebih nyaman, dapat diandalkan, dan mudah dimengerti. Contohnya kata-kata *magic words* ialah terima kasih, maaf, permissi, bolehkah saya, dan tolong (Herlina, 2015). Namun, ada pula kata-kata yang tidak baik dan memberikan kesan yang tidak profesional, tidak ramah, dan tidak kompeten yang sering dikatakan sebagai *killer words* (Arkoun, 2019).

Menurut Chandra, berbicara kasar merupakan kata-kata yang tidak pantas atau memiliki unsur penghinaan kepada orang lain. Fenomena berbicara kasar ini pertama muncul pada saat mereka masih anak-anak karena mereka mempelajari cara berkomunikasi, bersosialisasi, dan mempelajari kata-kata baru melalui orang sekitar. Menurut Psikolog Anak dan Praktisi Theraplay Astrid W. E. Napitupulu, alasan utama anak-anak berbicara kasar karena kata-kata tersebut terdengar lucu di telinga mereka dan juga pada saat anak tersebut mengatakannya akan mendapat perhatian dan respon dari orang sekitarnya (Syarifah, 2015).

Menurut Psikolog Anak, Anna Surti Ariani, anak yang berusia 6-10 tahun memiliki otak yang dapat menangkap apapun. Apabila anak mendengar hal positif ataupun negatif, mereka akan menirunya walaupun kata-kata yang mereka tiru belum tentu dimengerti artinya. Anak-anak menggunakan pengucapan kata-kata kasar saat mereka tidak dalam pengawasan orangtua dan gurunya. Ada dua faktor penyebab anak sering menggunakan kata yang tidak pantas menurut Astrid W. E.

Napitupulu, terbagi antara faktor internal dan faktor eksternal (Wijaya, Tanudjaja, dan Salamoon, 2020).

Faktor internal yaitu keinginan anak untuk mendapatkan perhatian dalam bentuk teguran saat mengucapkan kata kasar, anak merasa senang saat mereka mengejutkan orang lain saat mengucapkan kata kasar, anak berkata kasar untuk meluapkan emosi dan kekecewaannya, dan adanya keinginan untuk memberontak dan melawan orang yang lebih dewasa karena merasa dibatasi. Faktor eksternal berasal dari keluarga yang merupakan lingkungan paling dekat dan memiliki efek yang besar. Kedua, lingkungan pergaulan anak usia 6-12 tahun melihat apa yang dituntut oleh lingkungan, apabila anak tersebut mendapat lingkungan yang buruk maka kata tersebut akan menular ke anak lain. Ketiga, berasal dari hiburan dan televisi yang dapat diakses oleh anak. Melalui televisi anak dapat meniru kosakata, tingkah laku, dan hal-hal negatif (Wijaya, Tanudjaja, dan Salamoon, 2020).

Pada saat ini tingkat kesopanan anak semakin buruk memiliki kebudayaan kesopanan budi pekerti di Indonesia yang semakin buruk karena anak-anak yang sering kali menggunakan kata-kata yang tidak sopan ataupun kotor. Jika permasalahan ini tidak diselesaikan akan menyebabkan generasi ke depannya menjadi buruk. Seperti kasus yang terjadi di beberapa sekolah siswa SMP dan SMA melakukan tindakan kasar kepada guru dengan berbicara tidak sopan dan mendorong gurunya maka dari itu, anak harus diajarkan terlebih dahulu sejak kecil (Seta, 2019).

Di Indonesia, belum adanya permainan mengenai penggunaan “*magic word*”. Namun, ditemukan permainan *board game* mengenai sopan santun diluar Indonesia dengan judul “Mind Your Manners” yang merupakan *game* berbahasa Inggris dan merupakan *board game* lama pada tahun 1987. Informasi-informasi mengenai “*magic word*” dapat didapatkan dari beberapa *podcast* yang merupakan siaran rekaman suara yang dapat membahas berbagai macam topik. *Podcast* biasa didengar oleh kalangan remaja sampai dewasa (Sari, 2019). Maka dari itu, *podcast* bukan sebuah hal yang cocok untuk memberikan anak-anak pembelajaran

mengenai “*magic word*”. Salah satu metode yang cocok untuk anak belajar dalam usia dininya yaitu dengan bermain (Novita, 2021).

Berdasarkan pernyataan tersebut penulis mendapatkan ide untuk mempersuasi anak-anak untuk dapat memilah kata-kata yang tepat dan sopan santun untuk anak pada usia 6-10 tahun. Perlunya anak-anak 6-10 tahun untuk diajarkan kebiasaan menggunakan kata-kata *magic word* untuk menjawab dalam sikap positif maupun negatif agar anak dapat bersikap sopan kepada orang lain kedepannya (Budi, 2016). Penulis berencana untuk merancang sebuah permainan interaktif berupa *board game*. Alasan memilih *board game* karena salah satu manfaat *board game* adalah meningkatkan komunikasi atau sosialisasi sesama pemain (Treher, 2011). Maka dari itu, *board game* ini dirancang untuk mendorong anak agar memiliki interaktifitas dalam bersosialisasi melalui permainan. Dalam bermain *board game*, anak dapat teredukasi dengan kebiasaan baik dalam memilah kata-katanya untuk kedepannya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang tersebut, penulis mendapatkan beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Anak saat berusia 6-10 tahun memiliki otak yang dapat menangkap berbagai macam hal, dari hal positif ataupun negatif.
2. Anak-anak pada saat ini memiliki tingkat kesopanan yang semakin lama semakin buruk.
3. Media persuasi yang kurang untuk digunakan untuk anak-anak mengenai penggunaan kata-kata “*magic word*”

Sehingga berdasarkan rumusan masalah diatas, penulis menyusun pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana perancangan *board game* mengenai *magic word* untuk anak umur 6-10 tahun?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dikerucutkan dengan pembagian kategori utama yaitu:

1) Demografis Primer

- a) Usia : 6-10 tahun
- b) Jenis Kelamin : perempuan dan laki-laki
- c) Tingkat Pendidikan : SD kelas 1-4

Anak yang memiliki rentang usia 6-10 tahun memiliki kebutuhan sosial yang sangat tinggi. Pada usia ini anak memiliki rasa ingin tahu dan suka meniru yang besar. Anak-anak mudah terpengaruh dengan lingkungan sekitar dari sekolah dan juga keluarganya (Gunawan, A.C., Agung, A., dan Cahyadi, J., 2016).

2) Geografis Primer

Perancangan *board game* ini ditujukan untuk wilayah yang bertempat di Indonesia, terutama di DKI Jakarta. Karena berbicara kasar sudah menjadi sebuah budaya yang biasa di Jakarta. Contoh dari fenomena yang terjadi di Jakarta adalah dimana siswa berkata-kata kasar kepada gurunya dan guru kurang mepedulikan perkataan siswa tersebut (Aco, 2019).

3) Psikografis Primer

Anak-anak yang memiliki kebutuhan untuk mendapatkan apresiasi, anak yang memiliki kecenderungan mudah bosan, anak yang membutuhkan kebutuhan sosial untuk masa depannya, dan juga untuk orangtua yang ingin mendidik anaknya dan meningkatkan kedekatan antara anak dan keluarga (Wijaya, N.M., Tanudjaja B.B. , dan Salamoon, D.K., 2020).

Batasan masalah sekunder:

1) Demografis Sekunder

- a) Usia: 37-48 tahun
- b) Jenis kelamin: perempuan dan laki-laki
- c) Tingkat ekonomi: menengah

2) Geografis Sekunder

Perancangan ini menggunakan demografis yang sama dengan batasan masalah utama yaitu DKI Jakarta.

3) Psikografis Sekunder

Orangtua yang memiliki keinginan untuk memiliki anak yang bersikap sopan dalam berkomunikasi di masa depan anak.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari membuat tugas akhir ini adalah bagaimana perancang *board game* mengenai *magic word* untuk anak umur 6-10 tahun.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Perancangan yang telah dibuat ini dapat bermanfaat untuk:

1.5.1. Bagi Penulis

Penulis menggunakan kesempatan merancang ini untuk memberikan segala hasil pembelajaran yang telah dilakukan dan penyelesaian tugas akhir sebagai sebuah syarat agar mendapatkan gelar S.Ds. Penulis juga dapat mempelajari cara merancang board game. Penulis dapat memberikan wawasan mengenai sopan santun anak pada saat ini.

1.5.2. Bagi Masyarakat

Untuk meningkatkan sebuah kesadaran dan wawasan mengenai sopan santun anak umur 6-10 tahun sehingga mereka dapat lebih mengetahui bahwa sopan santun anak itu penting untuk masa depan anak.

1.5.3. Bagi Universitas

Menjadi sebuah referensi dan ilmu pengetahuan untuk penelitian yang akan datang untuk kedepannya, khususnya dalam perancangan *board game*

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A