

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemampuan berbicara di depan umum merupakan keterampilan penting yang digunakan di berbagai aspek kehidupan baik secara personal maupun profesional (Arifianto dkk., 2024, h.106). Namun, tidak semua orang memiliki kemampuan ini secara alami, nyatanya, banyak orang yang mengalami perasaan seperti ketakutan atau kecemasan saat berada dalam situasi yang menempatkan mereka sebagai pusat perhatian (Grieve dkk., 2021, h.1282). Fenomena tersebut dapat mempengaruhi interaksi sosial dan performa berbicara di depan umum. Dalam kasus tertentu, ketakutan atau kecemasan tersebut dapat mengakibatkan *Social Anxiety Disorder* yang jika tidak ditangani dapat mengakibatkan rendahnya pencapaian pendidikan, buruknya kinerja ditempat kerja, interaksi sosial yang terganggu, dan penurunan kualitas kehidupan secara keseluruhan (Rose & Tadi, 2022, h.1) selain itu, *Social Anxiety Disorder* juga seringkali diasosiasikan dengan pikiran untuk bunuh diri, rendahnya harga diri, status sosial ekonomi yang rendah, pengangguran, dan juga kecenderungan untuk tidak menikah (h.1). Ketakutan berbicara di depan umum ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti rendahnya kepercayaan diri, kurangnya keterampilan tata bahasa, dan kekhawatiran terhadap tingkat keberhasilan audiens memahami materi yang disampaikan oleh pembicara. (Amir dkk., 2022, h.835).

Salah satu faktor yang dapat mengakibatkan kecemasan berbicara di depan umum adalah penggunaan *verbal filler* seperti "um" dan "uh" (Indriyana dkk., 2021, h.14). Ketika seseorang sering menggunakan *filler*, hal ini dapat menandakan bahwa pembicara tersebut kurang memiliki persiapan dan terdapat ketidakpastian saat menyampaikan pesan, yang pada akhirnya dapat meningkatkan perasaan cemas dan tidak percaya diri di hadapan audiens. Meskipun *filler* dapat membantu pembicara mengatur tata bahasa dan memberi waktu untuk berpikir,

penggunaannya yang berlebihan sering kali dianggap mengurangi kelancaran dan kredibilitas pembicara (Hutchins dalam Indriyana dkk., 2021, h.14). Ditambah lagi, bahasa lisan yang cenderung lebih spontan dan kurang terstruktur dibandingkan bahasa tulis sering kali memicu penggunaan *filler* untuk mengisi jeda saat berbicara (Brown & Yule dalam Nugraha & Tarmini, 2023, h.61). Kondisi ini menjadi tantangan tersendiri, terutama bagi individu yang mulai berjalan menuju dunia profesional yang membutuhkan kemampuan berkomunikasi yang baik.

Usia antara 17 hingga 22 tahun dikenal sebagai masa transisi dari remaja akhir ke dewasa awal, pada masa ini, banyak remaja yang mulai mempertimbangkan bidang pekerjaan yang ingin mereka jalani di masa yang akan datang (Dewi, 2021, h.48). Keterampilan berkomunikasi sendiri sekarang telah menjadi salah satu kebutuhan di berbagai perusahaan, contohnya dalam berinteraksi dengan sesama rekan kerja maupun ketika akan melakukan presentasi (Arifianto dkk., 2024, h.106). Pentingnya kemampuan berbicara di depan umum untuk keberhasilan akademis dan profesional membuat menemukan cara untuk meningkatkan keterampilan ini menjadi sangat penting untuk dilakukan.

Berhubungan dengan komunikasi dan interaksi, *board game* muncul sebagai solusi potensial untuk membantu mengatasi hambatan komunikasi tersebut karena salah satu karakter dari media board game yang sangat interaktif dan memicu komunikasi antar pemainnya (Ningtyas, 2023, h.873). Pada praktiknya, *board game* sebagai media interaktif sekarang bukan hanya sekedar alat hiburan, tetapi juga media pembelajaran edukatif yang dapat merangsang perubahan kognitif dan perilaku secara efektif (Bayeck, 2020, h.412). Dengan karakteristiknya yang sederhana dan interaktif, board game dapat digunakan untuk melatih keterampilan berbicara di depan umum dengan cara yang menyenangkan, sehingga membantu mengurangi penggunaan verbal filler. Oleh karena itu, merancang sebuah board game edukatif yang dapat membantu mengurangi penggunaan verbal filler sekaligus meningkatkan kemampuan berbicara di depan umum merupakan langkah strategis yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan remaja serta tuntutan profesional di masa yang akan datang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan oleh penulis, berikut ini adalah rumusan masalah yang bisa digunakan sebagai acuan tugas akhir:

1. Penggunaan *verbal filler* dengan frekuensi yang tinggi dapat menimbulkan dampak negatif seperti pengalaman berbicara yang buruk sehingga dapat memicu kecemasan sosial ketika berinteraksi dengan individu lainnya ataupun berbicara didepan umum.
2. Kurangnya media interaktif yang dapat membantu individu untuk mengurangi penggunaan *verbal filler*.

Berdasarkan pernyataan tersebut, penulis memutuskan menggunakan rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana perancangan *board game* edukasi untuk mengurangi penggunaan verbal filler?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan tugas akhir ini ditujukan untuk siswa di rentang usia 17 – 22 di Tangerang dengan SES A dan B yang berfokus untuk mengurangi penggunaan *verbal filler* saat berkomunikasi. Ruang lingkup perancangan dibatasi pada perancangan *board game* sebagai media utama perancangan yang mencakup desain dan identitas visual, buku panduan game, serta media kolateral yang dapat membantu untuk meningkatkan ketertarikan pengguna terhadap media utama.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan penulis adalah membuat perancangan *board game* edukasi untuk mengurangi penggunaan *verbal filler*.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Adapun perancangan dari tugas akhir ini memiliki beberapa manfaat yang diharapkan dapat membantu para audiens dikemudian hari ketika ingin merancang topik yang serupa dengan topik yang diangkat oleh penulis. Berikut ini adalah kedua manfaat perancangan yang diharapkan dapat tercapai oleh penulis:

1.5.1 Manfaat Teoretis

Manfaat penelitian ini yaitu sebagai usaha untuk mengurangi penggunaan *verbal filler* melalui media yang interaktif serta edukatif, seperti *board game*. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi khazanah ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual yang dapat menjadi referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang ingin mengembangkan media pembelajaran interaktif lainnya.

1.5.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi dosen atau peneliti lain mengenai pilar informasi DKV, khususnya dalam perancangan *board game* edukasi. Perancangan ini juga dapat bermanfaat sebagai referensi bagi mahasiswa lain yang tertarik dalam merancang *board game* dan topik mengenai komunikasi. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi dokumen arsip universitas terkait dengan pelaksanaan Tugas Akhir.

