

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Generasi *alfa* merupakan generasi baru, terhitung dari kelahiran pada tahun 2010 sampai sekarang. Yakni generasi yang setiap tahun dengan pertumbuhannya terbanyak dan akan terus meningkat, pada tahun 2015 kepala Badan Koordinasi Keluarga Berencana Nasional (BKKBN) Surya Chandra Surapahty menjelaskan, laju pertumbuhan penduduk Indonesia saat itu mencapai 1,49% tiap tahun dari jumlah penduduk Indonesia, yaitu sekitar 4,5 juta jiwa. Itu sama dengan satu negara Singapura. Jadi, kalau 10 tahun, ya 10 negara Singapura¹.

Memasuki generasi *alfa*, di era globalisasi ini perkembangan teknologi meningkat dengan sangat pesat. Didukung dengan adanya berbagai teknologi dan mudahnya mengakses berbagai informasi, generasi *alfa* akan menjadi generasi paling terdidik karena kesempatan bersekolah yang lebih banyak dibandingkan dengan generasi sebelum-sebelumnya, tetapi ada efek lain dari perkembangan teknologi yang pesat ini yaitu generasi *alfa* akan mengalami ketergantungan berat dengan *gadget*. Hal itu terjadi karena sejak usia dini mereka sudah dikenalkan oleh berbagai jenis *gadget* oleh orangtua mereka. Seperti komputer, *handphone*, *iPad* dan jenis-jenis *gadget* lainnya.

Keluarga merupakan kelompok terkecil yang pertama kali kita kenal sejak lahir, dimana kita akan belajar mengenai makna dari kehidupan pertama kali. Menurut Dahlan (2000), Keluarga memiliki peranan penting dalam upaya mengembangkan pribadi anak, perawatan orangtua yang penuh kasih sayang dan pendidikan tentang nilai-nilai kehidupan, baik agama maupun sosial budaya agar anak siap menjadi pribadi dan anggota masyarakat yang baik. Menurut Hastuti (2015) Perkembangan IPTEK yang meningkat pesat pada masa kini diketahui tidak sejalan dengan meningkatnya pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki

¹Indra akuntono. "Mengkhawatirkan, Angka kelahiran di RI Tiap Tahun Setara Jumlah penduduk Singapura" <https://nasional.kompas.com/read/2015/09/29/13574351/Mengkhawatirkan.Angka.Kelahiran.di.RI.Tiap.Tahun.Setara.Jumlah.Penduduk.Singapura> diakses pada 28 januari 2018, 1:52

keluarga untuk membentengi diri dari derasnya arus globalisasi. Hal itu menyebabkan para orangtua memberikan kebebasan yang berlebih dalam penggunaan *gadget*. Perkembangan teknologi pada *gadget* berkembang dengan pesat banyak konten yang dapat diakses dengan mudah oleh anak-anak. Salah satunya adalah permainan berbasis elektronik yang ada pada *gadget* atau yang biasa kita sebut *game online*. *Game online* adalah salah satu sejenis permainan yang menggunakan perangkat jaringan komputer yang tersambung dengan Internet/LAN/Modem atau teknologi sejenisnya. Menurut beberapa penelitian bermain *game online* mempunyai dampak positif dan negative, sisi positifnya diantaranya adalah; meningkatkan konsentrasi, melatih koordinasi otak dan mata, meningkatkan kemampuan berbahasa dan lain-lainnya. semua itu tergantung pada manajemen bermain *game online* itu sendiri (Keya & Brace, 2012). Namun, kebanyakan *game online* menggunakan sistem peringkat didalam permainannya membuat para pemainnya berlomba menjadi peringkat tertinggi didalam *game* yang mereka mainkan. Hal ini menyebabkan fenomena anak-anak masa kini banyak mengalami tanda-tanda kecanduan *game online*, kasus tertentu anak-anak bisa menghabiskan waktu berjam-jam menatap layar kaca pada *gadget* untuk mengejar peringkat tertinggi. Tentunya anak tersebut akan mengalami kerusakan baik secara mental, kesehatan jasmani, penurunan nilai di sekolah karena sulit konsentrasi, menjadi gelisah serta beberapa anak akan mengalami sulit bersosialisasi pada saat masa dewasa karena tidak terbiasa berkomunikasi dengan lawan bicaranya secara tatap muka.

Pada tahun 2018 ketagihan *game online* akan diklarifikasi sebagai salah satu gangguan kesehatan mental, wacana tersebut dikemukakan oleh Organisasi Kesehatan Dunia (WHO). Hal ini disebutkan dalam sebuah dokumen yang masih berbentuk draf dalam tahap beta. Didalam draf tersebut dijelaskan sedikitnya ada tiga karakteristik bagi mereka yang mengalami gangguan mental saat bermain *game online*, yaitu *game online* diprioritaskan dari kepentingan lainnya, tidak bisa mengendalikan kebiasaan bermain *game online*, serta sulit berhenti bermain *game online* meski menyadari dampak negatifnya.

Menurut Hastuti (2015) pada usia 4-8 tahun anak memasuki masa *intuitive thought*, dengan kemampuan pikir sensori maka stimulasi akademik yang tepat

adalah dengan pemberian alat permainan edukatif. Oleh karena itu penggunaan *card game* sebagai media untuk mengedukasi *target audience* mengenai *game online* sebenarnya cukup efektif, karena dengan menggunakan media *card game* dapat menstimulasi nilai-nilai positif dari anak dengan cara memberikan alat peraga edukatif. Kurangnya media yang menunjang untuk mengedukasi manajemen saat bermain *game online* juga menjadi faktor banyaknya anak-anak yang jadi kecanduan *game online* sehingga perlu adanya media penunjang yang berisikan konten-konten mengenai edukasi *game online* agar anak terstimulasi untuk mengurangi bermain *game online* yang berlebihan.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari Latar belakang masalah yang telah dijelaskan, identifikasi masalah yang didapat adalah sebagai berikut:

1. Kecanduan *game online* banyak dialami diusia anak-anak.
2. Kecanduan *game online* pada anak berasal dari orangtua yang tidak bisa membatasi penggunaan *gadget* dan memilah waktu bermain *game online*.
3. Tidak semua orangtua memiliki media yang efektif untuk mengurangi kegiatan bermain *game online* pada anak-anak.

1.3 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah tersebut maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan yang dapat dijadikan landasan dalam penelitian ini:

1. Bagaimana cara menyampaikan materi mengenai edukasi *game online* yang tepat untuk anak-anak?
2. Bagaimana cara merancang media interaktif yang tepat untuk anak-anak agar dapat mengerti dampak bermain *game online* yang berlebihan?

1.4 Ruang Lingkup

Untuk memfokuskan permasalahan agar hal yang dibahas tidak jadi meluas, maka disusun ruang lingkup permasalahan sebagai berikut:

1. Apa

Perancangan *card game* sebagai media pembelajaran dan permainan dengan materi edukasi *game online*.

2. Siapa

Karya ini ditujukan kepada anak-anak yang memasuki generasi alfa yaitu berusia 7 tahun keatas yang tinggal di kota Bandung, serta berada di jenjang pendidikan Sekolah Dasar atau sederajat.

3. Dimana

Perancangan ini dilakukan di Kota Bandung.

4. Kapan

Penelitian dilakukan seiringan dengan berjalannya perancangan,

5. Bagaimana

Merancang *card game* sebagai media edukasi mengenai *game online* kepada anak-anak yang diharapkan, karya ini dapat mengedukasi dan mengurangi kecanduan pada *gadget*.

1.5 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini untuk merancang media interaktif yang dapat menyampaikan informasi mengenai edukasi *game online* pada anak-anak dan orangtua sehingga diharapkan dapat mengurangi jumlah kecanduan *game online*.

1.6 Metode Pengumpulan Data

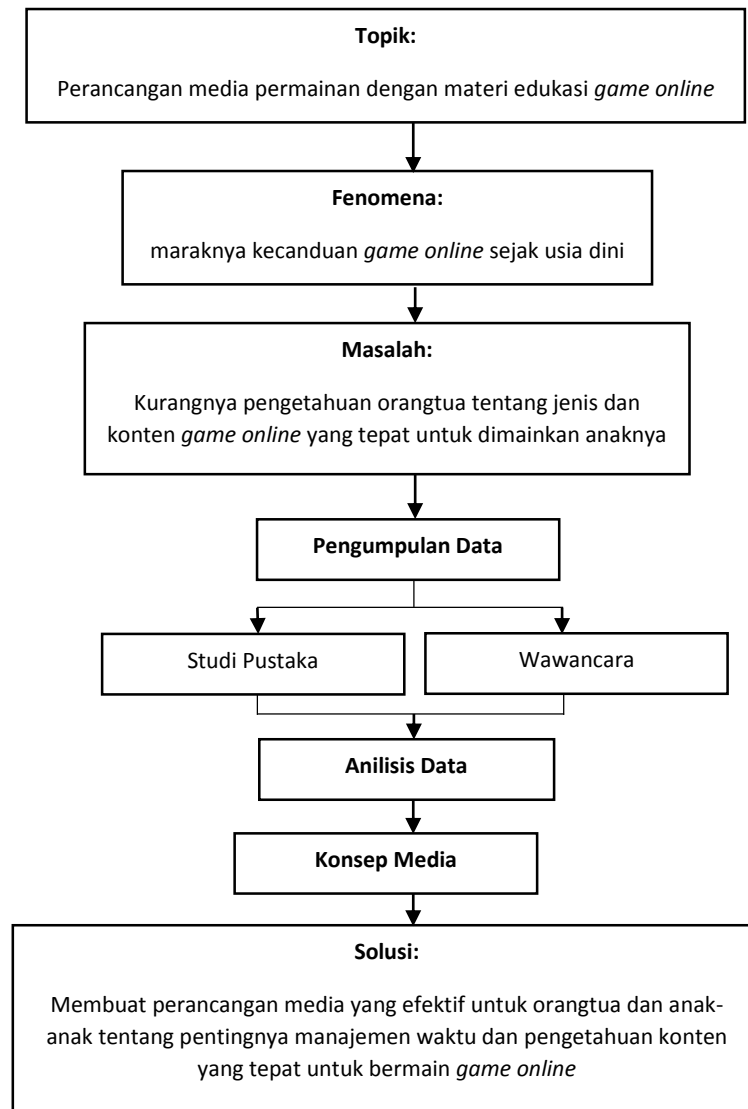
1. Wawancara

Metode wawancara akan dilakukan dengan cara terstruktur kepada narasumber ahli psikologi anak dan ahli board game, orangtua dan target *audience* yaitu anak-anak.

2. Studi Pustaka

Mencari buku yang berkaitan dengan judul tugas akhir atau karya-karya terdahulu mengenai kesehatan dan psikologi anak serta teori tentang permainan boardgame.

1.7 Kerangka Penelitian



Skema 1.1 Kerangka Penelitian

(Sumber: Dokumen Pribadi)

1.8 Pembabakan

1. **BAB I Pendahuluan**
berisi penjelasan tentang latar belakang, permasalahan, identifikasi masalah, tujuan dan manfaat, metode pengumpulan data yang digunakan, kerangka penelitian dan pembabakan penulisan tugas akhir.
2. **BAB II Dasar Pemikiran**
Menjelaskan teori yang akan digunakan penulis dalam perancangan dan penulisan untuk menunjang tugas akhir ini.
3. **BAB III Data dan Analisis Masalah**
Berisi tentang penjelasan dan analisis data-data yang telah dikumpulkan untuk menunjang penulisan dan perancangan tugas akhir ini, hasil analisis tersebut berasal dari data wawancara, kuisisioner, dan studi pustasaka.
4. **BAB IV Konsep Perancangan dan Hasil Perancangan**
Berisi tentang gagasan konsep perancangan dari awal hingga hasil akhir dari penulisan dan perancangan tugas akhir ini.
5. **BAB V Penutup**
Bab ini menjelaskan kesimpulan dan saran, sebagai penutup dari keseluruhan penulisan dan perancangan tugas akhir.