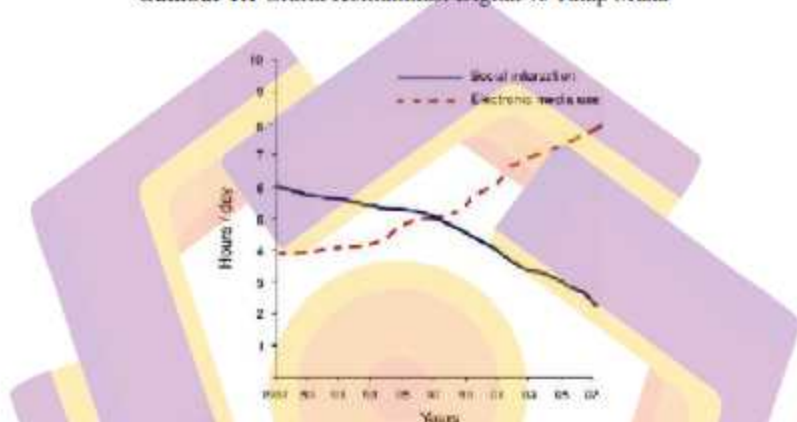


BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penciptaan Karya

Gambar 1.1 Grafik Komunikasi Digital vs Tatap Muka



Sumber : Visual Life – “The Digital Revolution”

Era digital yang sudah modern ini, komunikasi mengalami transformasi yang berubah secara signifikan, termasuk dalam cara anak berinteraksi, belajar, dan membentuk karakter mereka. Peralihan model komunikasi yang sebelumnya bersifat langsung dan interpersonal kini menjadi komunikasi yang diambil alih oleh teknologi, seperti media digital telah menjadi elemen yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Perubahan ini menjadikan tantangan baru bagi pendidikan karakter anak di Indonesia, terutama dalam menanamkan nilai-nilai sosial serta pendidikan karakter yang mulai menghilang di lingkungan masyarakat. Hal ini dapat dilihat pada grafik diatas, yang menunjukkan adanya penurunan signifikan dalam durasi interaksi sosial (ditunjukkan dengan garis biru) dan peningkatan penggunaan media elektronik (ditunjukkan dengan garis merah putus-putus) sejak

tahun 1987 hingga 2007. Data ini memperkuat argumen bahwa pergeseran pola komunikasi anak dari dunia nyata ke dunia digital tidak hanya mengubah cara mereka berinteraksi, tetapi juga berdampak pada kualitas pembentukan karakter mereka di masa perkembangan.

Anak-anak saat ini lebih akrab dan mengenal jauh dengan media visual, interaktif, dan berbasis teknologi dibandingkan dengan cara pembelajaran yang konvensional seperti ceramah atau menghafal. Akibatnya proses pembentukan nilai-nilai karakter seperti senyum, sapa, salam, sopan, dan santun menjadi tidak efektif jika tidak disampaikan melalui media yang sesuai dengan kebiasaan serta lingkungannya. Berdasarkan studi yang dilakukan oleh (Fajriyah & Hasanah, 2022) Penggunaan media digital yang berlebihan pada anak usia dini berdampak pada menurunnya kemampuan interaksi sosial dan kurangnya pemahaman terhadap nilai moral dasar.

Pendekatan ini perlu dikembangkan dalam mengajarkan nilai-nilai karakter dengan memanfaatkan metode komunikasi visual yang menarik, dan mampu mendorong partisipasi aktif dari anak-anak. Di bidang Ilmu Komunikasi, khususnya di Universitas Amikom Yogyakarta yang menekankan penguasaan media dan teknologi visual, alat bantu pembelajaran seperti board game bisa menjadi saluran komunikasi yang sangat efektif. Board game tidak hanya sekadar menjadi permainan belaka, namun dapat menjadi sarana pembelajaran edukatif dengan cara menggabungkan pesan-pesan sosial, nilai-nilai budaya, serta elemen visual yang dapat dipahami dan dinikmati oleh anak-anak dengan cara yang asik, interaktif, dan menyenangkan.

Board game menjadi alternatif solusi karena mampu memfasilitasi komunikasi tatap muka, kerja sama, dan pembelajaran berbasis pengalaman nyata. Menurut Putri dan Sihombing (2022), board game efektif dalam menanamkan nilai disiplin dan tanggung jawab pada anak melalui interaksi aktif. Widiastuti dan

Kholis (2020) juga menunjukkan bahwa board game dapat memperkuat pendidikan karakter dengan pendekatan visual dan tematik yang sesuai dengan dunia anak.

Keunggulan board game terletak pada sifatnya yang partisipatif, fleksibel terhadap nilai budaya lokal, serta menyenangkan tanpa menggurui. Media ini memungkinkan anak menyerap nilai-nilai sosial seperti sportivitas, empati, dan kerja sama melalui proses bermain.

Studi komunikasi visual, media permainan edukatif merupakan bentuk komunikasi simbolik, di mana elemen visual dan alur naratif dalam permainan menyampaikan pesan tertentu kepada para pemainnya. Board game yang dikembangkan secara sistematis mampu menjadi alat pembelajaran karakter yang tidak membosankan serta memfasilitasi pembelajaran berbasis pengalaman langsung (Wulandari & Yulianti, 2023).

Terciptanya karya ini berasal dari hasil observasi dan keterlibatan langsung penulis dalam kegiatan pembelajaran di Rumah Belajar Kagem, Sleman, Yogyakarta. Rumah Belajar Kagem Jogja merupakan tempat belajar atau bisa disebut komunitas belajar dengan berbasis pendidikan nonformal untuk rentang usia 5–15 tahun. Siswa di sini berasal dari lingkungan sekitar terutama dari kalangan keluarga yang tidak cukup waktu untuk menemani proses belajar anak mereka. Selama proses pendampingan yang dilakukan dalam rentang waktu 21 Maret 2024 hingga 12 Desember 2024, penulis observasi secara langsung dengan temuan anak-anak lebih antusias memilih bermain seperti badminton, permainan catur, ular tangga dan sebagainya, dibandingkan dengan belajar dengan metode konvensional seperti ceramah atau hafalan. Anak-anak di Rumah Belajar Kagem menunjukkan juga memiliki antusiasme semangat belajar yang tinggi apabila materi disampaikan secara menyenangkan, imajinatif, dan mendorong partisipasi aktif.

Gambar 1.2 Kegiatan Edukatif di Kagem Jogja



Sumber : Dokumentasi Tim Pelaksana

Kondisi tersebut mempertegas bahwa model pembelajaran berbasis permainan edukatif dapat menjadi jembatan antara kebutuhan anak-anak akan bermain dan kebutuhan pendidikan karakter yang berkelanjutan. (Rohmah & Widodo, 2021) menyatakan bahwa metode bermain memberikan ruang belajar yang fleksibel dan menyenangkan, serta mendukung tumbuhnya nilai-nilai sosial pada anak.

Sebagai bentuk peran penulis dalam pengembangan media komunikasi edukatif berbasis pendidikan karakter melalui budaya 5S dan hasil temuan dari kenyataan lapangan tersebut, penulis menciptakan board game edukatif berjudul "Petualangan Makna." Karya ini diharapkan dapat mendorong penanaman pendidikan nilai-nilai karakter budaya 5S: Senyum, Salam, Sapa, Sopan, dan Santun di era gempuran media sosial yang semakin luas. Nilai-nilai ini merupakan bagian dari budaya komunikasi khas Indonesia yang kini mulai tergerus oleh gaya hidup digital. Board game ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bermain, tetapi juga sebagai media komunikasi visual yang bertujuan membentuk habituasi karakter positif secara menyenangkan dan partisipatif.

Board game "Petualangan Makna" dirancang dengan pendekatan experiential learning dari Kolb (1984), yang menekankan bahwa pembelajaran paling efektif terjadi ketika seseorang mengalami proses belajar secara langsung. Anak-anak diajak untuk mengalami langsung penanaman nilai-nilai 5S melalui permainan edukatif, berinteraksi antar sesama pemain, serta mengambil keputusan yang mencerminkan nilai-nilai karakter tersebut.

Board game ini juga dianalisis berdasarkan prinsip user experience (UX) dari Don Norman (2013). Dalam bukunya *The Design of Everyday Things*, Don Norman menekankan pentingnya aspek kegunaan, kenyamanan, kemudahan interaksi, serta emosi positif pengguna saat berinteraksi. Dalam konteks ini, desain visual, tata letak papan permainan, alur, dan aturan main dirancang untuk menciptakan pengalaman bermain yang menarik, intuitif, dan memberikan pemahaman yang mudah terhadap pendidikan karakter budaya 5S.

Berkaitan dengan perspektif Ilmu Komunikasi, karya visual ini memadukan elemen komunikasi edukatif, komunikasi visual, dan partisipasi audiens secara aktif. Komunikasi tidak hanya dipahami sebagai proses menyampaikan pesan secara satu arah, tetapi sebagai proses interaktif yang melibatkan antar sesama pemain hingga diluar pemain juga. Board game "Petualangan Makna" menjadi wujud nyata dari media komunikasi alternatif yang mampu menyampaikan pesan moral dengan pendekatan visual, simbolik, dan partisipatif.

Tujuan utama dari pengembangan board game ini adalah untuk menciptakan media pembelajaran edukatif secara menyenangkan, dan kontekstual bagi anak-anak Indonesia, khususnya anak-anak di Rumah Belajar Kagem Yogyakarta. Melalui permainan ini, diharapkan anak-anak dapat menerapkan nilai-nilai budaya 5S (Senyum, Salam, Sapa, Sopan, dan Santun) dalam kehidupan sehari-hari. Kontribusi karya ini diharapkan dapat menjadi sebuah jalan pintas dalam pembangunan pendidikan karakter usia dini hingga berkelanjutan. Dengan demikian, pemilihan tema dan pengembangan karya board game "Petualangan Makna" bukan sekadar bentuk inovasi visual, tetapi juga merupakan bagian dari

tanggung jawab akademik dalam bidang ilmu komunikasi untuk menciptakan media yang edukatif, komunikatif, dan berdampak sosial positif bagi masyarakat.

1.2 Manfaat Penciptaan Karya

1.2.1 Manfaat Akademis

Karya ini memberikan kontribusi signifikan dalam memperkaya kajian bidang ilmu komunikasi, khususnya dalam konteks desain komunikasi visual dan media pembelajaran interaktif. Melalui penerapan integrasi teori User Experience Don Norman dan Experiential Learning David Kolb, penelitian ini menjadi kontribusi akademik inovatif dalam menjembatani teori dan praktik pendidikan karakter.

Secara spesifik, karya ini memberikan landasan empiris untuk pengembangan media edukasi interaktif berbasis budaya lokal, yang dapat menjadi referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya dalam bidang komunikasi pendidikan. Temuan tentang efektivitas board game sebagai media komunikasi nilai juga memperkaya literatur akademik tentang alternatif media pembelajaran di era digital.

Selain itu, metodologi penelitian yang dikembangkan dalam karya ini dapat menjadi acuan bagi peneliti lain yang ingin mengeksplorasi intersection antara desain komunikasi visual, user experience, dan pendidikan karakter anak.

1.2.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, board game "Petualangan Makna" dapat diimplementasikan sebagai media edukatif alternatif di berbagai lingkungan pembelajaran, baik formal maupun non-formal. Salah satunya penerapannya di Rumah Belajar Kagem Jogja, yang berlokasi di Desa Dayakan, Sardonoharjo, Ngaglik, Sleman, Yogyakarta. Selain itu, Orang tua dapat menggunakan board game ini sebagai sarana quality time yang edukatif dengan anak-anak di rumah, sekaligus menanamkan nilai-nilai karakter dalam suasana yang menyenangkan. Fasilitator komunitas dan lembaga pendidikan non-formal Rumah Belajar

Kagem Jogja dapat mengadopsi metodologi ini untuk program-program pembentukan karakter.

Lebih lanjut, karya ini dapat menjadi *prototype* untuk pengembangan serial board game edukatif lainnya dengan fokus nilai-nilai karakter yang berbeda, sehingga dapat berkontribusi pada industri kreatif Indonesia di bidang edukasi dan permainan edukatif.

