

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **I.1. Latar Belakang**

Indonesia merupakan suatu negara kepulauan yang mencakup lebih dari 17.000 pulau yang dimana hanya sekitar 7.000 pulau yang berpenghuni. Sebuah angka yang membuat Indonesia menjadi negara di urutan ke empat dalam hal negara dengan jumlah populasi yang terbesar di dunia. Angka ini juga mengimplikasikan bahwa banyak keanekaragaman budaya, etnis agama maupun linguistik yang dapat ditemukan di dalam negara ini.

Memiliki kebudayaan beranekaragam, tidak bisa dipungkiri bahwa negara ini memiliki banyak kekayaan di dalamnya bahkan sumber daya alam manusia yang efektif untuk dimaksimalkan. Sumber daya alam yang banyak seharusnya dapat menjadikan Indonesia negara yang maju sama seperti negara lainnya, juga tidak lepas dari sumber daya manusia yang ulet dalam membangun dan mengelolah kekayaan alamnya. Sumber daya manusia dapat digunakan untuk memajukan budaya Indonesia itu sendiri melalui banyak hal dan kebudayaan seperti daerah, pakaian daerah, rumat adat, lagu daerah, makanan khasnya serta adat istiadat atau kebiasaan.

Menurut Koentjoroningrat pengertian budaya adalah sebuah gagasan, rasa, tindakan serta karya dari manusia selama hidupnya. Bagi koentjoroningrat semua hal tersebut dihasilkan dari usaha manusia itu sendiri dalam bermasyarakat atau bersosialisi. Dengan hal inilah mereka memiliki gagasan tentang kebudayaan

dengan cara belajar satu sama lain. Hal ini memberikan penjelasan bahwa kebudayaan merupakan suatu karya yang diciptakan manusia itu sendiri, dari berbagai budaya yang didapat dan diajarkan oleh leluhur yang harus kita terapkan dalam kehidupan merupakan suatu kehormatan yang haruslah dijaga secara turun temurun.

Namun dilihat dari kemajuan era globalisasi yang sekarang, kebudayaan Indonesia mulai luntur dimakan oleh perkembangan zaman dengan masuknya budaya asing dari luar yang berakibatkan rata-rata orang melupakan aturan norma adat istiadat yang ada di Indonesia dan mulai mengikuti budaya asing. Untuk itu kita perlu menjaga kelestarian kebudayaan Indonesia, terutama mengajarkan terhadap anak-anak Indonesia tentang budaya Indonesia agar menjadi generasi penerus bangsa yang baik.

Semua generasi muda yang berkembang baik mulai di didik sedari kecil, mengajarkan anak tentang kebudayaan Indonesia merupakan salah satu tujuan yang penting agar dapat mengetahui apa itu budaya Indonesia, karena Indonesia merupakan tempat tanah airnya. Hal ini dapat dipelajari oleh anak-anak khususnya untuk anak Sekolah Dasar kelas 3-6 yang sudah dapat membaca agar mudah untuk mempelajari tentang budaya Indonesia dengan benar. Sehingga penulis disini melakukan survey kuesioner pada bulan Maret 2020 yang diberikan kepada anak-anak di salah satu Sekolah Dasar Kota Medan yaitu Sekolah Dasar Swasta Handayani Medan. Berdasarkan survey tersebut, membuktikan bahwa 80% anak-anak yang sudah menduduki bangku Sekolah Dasar tidak mengetahui apa itu budaya Indonesia dan beberapa jenis diantaranya, terutama budaya pada umum

yang ada di provinsi Sumatera Utara, dan tingkat belajar anak dari game edukatif sangatlah diminati namun dari hasil survey 50% anak-anak sering bermain game tersebut melalui *gadget* dan juga berdasarkan survey bahwa para guru memberikan respon positif dengan adanya rancangan game edukatif tentang kebudayaan Indonesia untuk anak-anak terutama anak Sekolah Dasar.

Hal tersebut mendasari penulis untuk membuat sebuah perancangan *Board Game* edukatif tentang budaya Indonesia kepada anak-anak yang berusia setara dengan usia Sekolah Dasar pada umumnya khususnya yang sudah pandai membaca yaitu kelas 3-6. Pengertian dalam *Board game* sendiri adalah suatu permainan yang diciptakan melalui media papan *game* yang banyak diminati dari anak-anak hingga dewasa, *board game* juga menggunakan media nyata yang membuat para pemain saling berinteraksi tatap muka dan dalam *board game* diciptakan sebuah tema dalam permainan serta aturan-aturan yang sudah ada.

*Board Game* yang akan dirancang dalam permainan tentang Budaya Sumatera Utara ini akan dibuat menggunakan pion/bidak berbentuk karakter anak-anak untuk empat orang pemain yang berbeda, ditambah dengan satu wasit yang ditugaskan memeriksa jawaban dari tantangan yang telah dibuat. *Board game* tersebut nantinya akan dirancang dengan desain yang mengandung unsur-unsur kebudayaan Sumatera Utara, perancangan game ini lebih memberi pengenalan khusus terhadap kebudayaan yang ada di Sumatera Utara yaitu dalam 8 suku adat asli Sumatera Utara yang terdiri dari suku budaya Melayu, Batak Karo, Batak Toba, Batak Mandailing, Batak Angkola/Pesisir, Batak Simalungun, Batak Pakpak, dan Nias. Papan permainan tersebut akan di desain semenarik

mungkin agar meningkatkan daya tarik minat anak dengan menggunakan gambar visual 2d yang menggunakan warna-warna cerah. Mekanik yang digunakan dalam permainan yaitu dadu yang bisa menentukan pemain dalam mengambil langkah kedalam kotak yang telah disediakan, dan didalam tiap-tiap kotak tersebut terdapat icon kecil yang berupa tantangan dari permainan tersebut misalnya seperti tebak gambar, dan kuis dalam bentuk pilihan berganda. Dalam pengenalan budaya Indonesia ini lebih mencakup hal yang lebih kecil yaitu Sumatera Utara dikarenakan dalam daya mengingat anak-anak yang lebih sedikit, jadi penulis disini lebih merangkum kebudayaan Indonesia yang ada pada Sumatera Utara.

Media edukatif *Board Game* ini dipilih dikarenakan anak-anak pada usia Sekolah Dasar lebih suka bermain sambil belajar dari pada hanya belajar dengan teori saja, karena dalam usia anak-anak dari umur 7-11 tahun anak sekolah dasar pada umumnya anak-anak sudah dapat memfungsikan akal nya untuk berfikir logis terhadap sesuatu yang bersifat konkret atau nyata, daya ingat anak mampu meningkat dengan adanya gambar-gambar yang sering dilihat, jadi dengan adanya desain visualisasi game ini membuat anak-anak lebih tertarik untuk mengetahui pembelajaran tentang budaya Indonesia khususnya yang ada di Sumatera Utara. Dari keterangan perkembangan usia diatas dapat disimpulkan bahwa termasuk kedalam target audiens penulis yaitu usia antara 9-12 tahun.

## **I.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana menyajikan tentang Budaya Indonesia untuk anak Sekolah Dasar melalui media *Board Game* Edukatif?

### **I.3. Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini ialah :

1. Memberikan informasi beberapa jenis budaya Indonesia yaitu suku budaya Melayu, Batak Karo, Batak Toba, Batak Mandailing, Batak Angkola/Pesisir, Batak Simalungun, Batak Pakpak, dan Nias yang terdiri dari jenis pakaian adat, rumah adat, tarian daerah, lagu daerah, senjata tradisional, makanan daerah, motif kain adat dan juga alat musik tradisional.
2. *Board game* yang diciptakan khusus anak Sekolah Dasar kelas 3-6 yang berusia antara 9-12 tahun, sebagai bentuk media pengenalan Budaya yang ada di Indonesia.
3. Memberikan panduan dan tata cara bermain serta aturan-aturan yang ada pada *game* tersebut melalui *game* yang akan dirancang.

### **I.4. Tujuan**

Berdasarkan masalah diatas, tujuan perancangan ini adalah :

1. Agar budaya Indonesia terjaga dan dapat dilestarikan dengan baik.
2. Agar anak-anak Sekolah Dasar sudah bisa mengetahui apa saja dan bagaimana budaya Indonesia, khususnya budaya yang ada di Sumatera Utara yaitu suku budaya Melayu, Batak Karo, Batak Toba, Batak Mandailing, Batak Angkola/Pesisir, Batak Simalungun, Batak Pakpak, dan Nias.
3. Agar meningkatkan daya minat belajar anak melalui media *board game*.

### **I.5. Manfaat**

Adapun manfaat yang diharapkan dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Mempererat keanekaragaman budaya yang ada di Indonesia.
2. Meningkatkan ilmu pengetahuan anak sejak dini tentang beberapa suku budaya yang ada di Indonesia.
3. Mengurangi permainan *gadget* pada anak dan dapat bersosialisasi dengan nyata.