BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Emosi merupakan aspek penting dalam kehidupan sehari-hari yang berperan penting dalam membentuk dan memengaruhi pengalaman manusia (Beynon, 2012). Menurut Retno (2013), emosi merupakan ungkapan perasaan mendalam yang muncul sebagai reaksi individu terhadap peristiwa tertentu (Latifa, 2017). Psikolog Paul Ekman menjelaskan bahwa terdapat enam emosi dasar yang menjadi inti dari berbagai perasaan manusia dan bersifat universal, yakni jijik, marah, sedih, senang, takut, dan terkejut (Nanda, 2024). Selain itu, Putra (2022) menekankan bahwa pengenalan emosi sejak dini terhadap anak-anak merupakan langkah penting untuk memastikan perkembangan psikologi yang lebih stabil dan terkendali. Meremehkan perkembangan emosi anak dapat berujung pada dampak psikologis yang berbahaya pada perilaku mereka (Putra, 2022).

Metode pembelajaran yang efektif dalam membantu proses belajar anak adalah melalui aktivitas nyata yang berbasis permainan (Holis, 2016). Media pembelajaran ideal sebaiknya bersifat interaktif dan mampu menjadi sarana bermain yang menarik bagi anak-anak (Cahyati et al., 2018). Darmadi (2018) mengungkapkan bahwa bermain merupakan aktivitas alami bagi anak yang mendukung perkembangan kognitif, sosial, emosional, serta fisik (Darmo et al., 2022). Selain itu, metode permainan menciptakan suasana belajar yang santai, menyenangkan, dan meningkatkan interaksi sosial (Darmo et al., 2022).

Dengan demikian, *board game* yang secara harfiah berarti permainan papan, merupakan jenis permainan yang efektif mengintegrasikan aspek edukatif dan interaktif (Pratiwi, 2019). Saat ini, istilah *board game* tidak lagi terbatas pada papan fisik, tetapi merujuk pada permainan kolaboratif dengan berbagai komponen yang membentuk pengalaman bermain (Wirawan, 2022). Salah satu contoh yang mewakili permainan edukatif dan interaktif untuk mengenalkan emosi adalah "*Board Game* Mengenal Emosi" (Sofiana, 2022).

Gambar 1.1. Permainan "*Board Game* Mengenal Emosi"
(Sumber: Shopee @Ideokids Indonesia, 2022)

Permainan "*Board Game* Mengenal Emosi" memiliki 162 situasi yang relevan dengan keseharian anak-anak di dalam lingkungan keluarga (Maya, 2022). Permainan ini bertujuan untuk membantu anak-anak mengenal beragam emosi, mengasah empati, dan mengekspresikan perasaan terhadap situasi tertentu (Maya, 2022). Komponen permainan terdiri dari Buku Panduan Orang Tua, Buku Cara Bermain, 60 Kartu Situasi, 24 Kartu Emosi, dan 48 Token Poin.

Berdasarkan *playtesting* dengan anak usia 5 dan 9 tahun (Gambar 1.2.), ditemukan beberapa permasalahan, seperti kurangnya interaktivitas dan visual dalam

komponen permainan yang kurang optimal. Menurut penulis, aspek interaktif kurang dikomunikasikan dengan visual yang baik sehingga kurang maksimal, terutama peran orang tua dalam permainan. Sebagai contoh, ketika anak merespons secara negatif, orang tua tidak tahu kapan harus atau bagaimana memberikan koreksi yang tepat. Selain itu, belum ada cara yang mendorong pemain berbagi cerita mengenai emosi yang dialami dalam situasi tertentu. Penulis menyadari perlu dilakukan analisis mendalam terhadap komponen permainan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dinilai membutuhkan perancangan ulang pada visual permainan "*Board Game* Mengenal Emosi". Selain aspek visual, konten pengenalan emosi terhadap anak usia dini juga dinilai penting, maka ini juga menjadi prioritas utama untuk dilakukannya perancangan ulang.

Gambar 1.2. *Playtesting* Permainan "*Board Game* Mengenal Emosi"
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024)

Berdasarkan tinjauan literatur yang telah dilakukan, meskipun banyak penelitian yang membahas perancangan ulang *board game*, namun belum ditemukan penelitian yang mengangkat topik pengenalan emosi. Dengan demikian, hal ini menjadi salah satu kebaruan dalam perancangan proyek ini. Beberapa penelitian sebelumnya mengembangkan *board game* dengan tema sejarah (Elizabeth, 2023), tema lingkungan (Christian, 2023), dan tema berkebun (Lie, 2024). Kebaruan

proyek ini juga terletak pada segmentasi pasar yang ditujukan pada anak-anak dengan keterlibatan orang tua, berfokus pada pengenalan emosi dalam konteks keluarga. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih fokus menargetkan segmen antar sebaya, seperti pada proyek Elizabeth (2023) dengan tema pelajaran sejarah atau proyek Leoni (2023) dengan tema perumahan elit. Kebaruan lainnya adalah penerapan desain visual yang lebih modern dengan menggunakan prinsip desain Landa. Dengan pendekatan ini, desain tidak hanya menarik secara visual namun juga berfungsi secara optimal untuk mencapai tujuan permainan. Kebaruan dalam perancangan ini diharapkan mampu mendukung anak usia dini dalam memahami dan mengelola emosi, sekaligus mendukung orang tua dalam mengenalkan emosi pada anak. Kebaruan ini juga diharapkan mampu menghadirkan solusi desain yang dapat mengatasi berbagai permasalahan visual dalam permainan "*Board Game* Mengenal Emosi.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan kajian latar belakang yang telah dilakukan, permasalahan yang dapat diidentifikasikan adalah sebagai berikut:

1. Penerapan desain dalam permainan "*Board Game* Mengenal Emosi" kurang mencerminkan kesatuan secara konsisten dan belum sepenuhnya mengikuti prinsip-prinsip desain yang baik untuk target audiens anak-anak.
2. Permainan "*Board Game* Mengenal Emosi" belum optimal dalam hal fungsionalitas dan esensi desain, sehingga mengurangi daya tarik visual secara keseluruhan.

3. Aspek interaktif dalam permainan "*Board Game* Mengenal Emosi" kurang dikomunikasikan dengan visual yang baik.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah yang telah dipaparkan, perumusan masalah dalam perancangan karya ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menerapkan desain permainan "*Board Game* Mengenal Emosi" yang mencerminkan kesatuan secara konsisten dan sepenuhnya mengikuti prinsip-prinsip desain yang baik untuk target audiens anak-anak?
2. Bagaimana merancang permainan "*Board Game* Mengenal Emosi" agar optimal dalam hal fungsionalitas dan esensi desain sehingga dapat meningkatkan daya tarik visual secara keseluruhan?
3. Bagaimana mengkomunikasikan aspek interaktif dalam permainan "*Board Game* Mengenal Emosi" melalui desain visual yang baik?

1.4. Tujuan Perancangan

Perancangan karya ini bertujuan untuk:

1. Merancang ulang visual permainan "*Board Game* Mengenal Emosi" yang mencerminkan kesatuan secara konsisten dan sepenuhnya mengikuti prinsip-prinsip desain yang baik untuk target audiens anak-anak.
2. Merancang visual permainan "*Board Game* Mengenal Emosi" agar optimal dalam hal fungsionalitas dan esensi desain, sehingga dapat meningkatkan daya tarik visual secara keseluruhan.

3. Mengkomunikasikan aspek interaktif dalam permainan "*Board Game* Mengenal Emosi" melalui desain visual yang baik.

1.5. Manfaat Perancangan

Perancangan ulang permainan *"Board Game* Mengenal Emosi" diharapkan dapat memberikan berbagai manfaat, antara lain:

1. Terhadap entitas, diharapkan dapat dikenal lebih luas, sehingga meningkatkan visibilitas entitas di pasar, baik dalam lingkup nasional maupun internasional.
2. Terhadap masyarakat, diharapkan dapat mendukung pembelajaran pengenalan emosi bagi anak-anak melalui aktivitas bermain yang edukatif dan interaktif. Permainan ini juga diharapkan dapat meningkatkan kesadaran orang tua dan pendidik akan pentingnya pengenalan emosi sejak dini, serta memudahkan mereka dalam mengajarkan emosi secara efektif dan efisien.
3. Dalam konteks keilmuan Desain Komunkasi Visual, diharapkan dapat meningkatkan efektivitas penyampaian pesan melalui visualisasi yang mengacu pada prinsip-prinsip desain yang baik, serta berfungsi sebagai referensi bagi mahasiswa dalam merancang proyek serupa.