

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan salah satu negara dengan keanekaragaman hayati terbesar di dunia yang dikenal sebagai penghasil berbagai jenis rempah. Rempah-rempah seperti jahe, kunyit, kencur, lengkuas, pala, cengkih, lada, dan kayu manis telah lama dimanfaatkan oleh masyarakat Indonesia sebagai bumbu masakan, minuman tradisional, obat herbal, hingga bahan pengawet alami. Selain memiliki nilai ekonomi, rempah juga merupakan bagian dari identitas budaya bangsa yang diwariskan secara turun-temurun melalui berbagai tradisi kuliner Nusantara. Oleh karena itu, keberadaan rempah tidak hanya perlu dimanfaatkan, tetapi juga diperkenalkan kepada generasi muda sebagai bagian dari upaya pelestarian kekayaan hayati dan budaya Indonesia [1].

Pengenalan rempah kepada anak sejak usia dini menjadi salah satu langkah penting dalam menumbuhkan pengetahuan, apresiasi, serta kepedulian terhadap kekayaan alam Indonesia. Anak yang mengenal berbagai jenis rempah sejak dini diharapkan tidak hanya mengetahui nama dan manfaatnya, tetapi juga memahami bahwa rempah merupakan bagian dari kehidupan sehari-hari dan warisan budaya bangsa. Namun, penyampaian materi mengenai rempah masih sering dilakukan melalui metode pembelajaran konvensional, seperti penjelasan lisan atau media cetak, sehingga kurang memberikan pengalaman belajar yang aktif bagi anak. Padahal, anak usia sekolah dasar cenderung lebih mudah memahami materi apabila terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran melalui aktivitas yang menarik dan menyenangkan [2].

Anak usia 7–9 tahun berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap perkembangan kognitif ketika anak mulai mampu berpikir logis terhadap objek atau peristiwa yang bersifat nyata, menghubungkan informasi dengan pengalaman sehari-hari, serta memahami konsep melalui aktivitas yang dapat diamati secara langsung. Pada tahap ini, anak lebih mudah menerima

pembelajaran yang melibatkan media visual, aktivitas interaktif, dan pengalaman belajar secara langsung dibandingkan penyampaian materi yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak agar proses belajar menjadi lebih efektif dan bermakna [3].

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dengan guru sekolah dasar, serta penyebaran kuesioner kepada 15 responden yang terdiri atas guru dan orang tua, diperoleh informasi bahwa anak usia 7–9 tahun lebih tertarik mengikuti pembelajaran yang melibatkan ilustrasi, aktivitas bermain, dan interaksi secara langsung dibandingkan penyampaian materi secara konvensional. Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa media visual dan permainan interaktif mampu membantu anak lebih mudah memahami materi serta meningkatkan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran. Selain itu, hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa masih diperlukan media edukasi yang dapat mengenalkan berbagai jenis rempah beserta manfaatnya melalui pendekatan yang sesuai dengan karakteristik belajar anak. Temuan tersebut menjadi dasar dalam menentukan *board game* sebagai media yang dikembangkan pada penelitian ini.

Pemanfaatan *board game* sebagai media pembelajaran telah banyak dikembangkan dalam berbagai penelitian. Penelitian yang dilakukan oleh Nurhayani, Supriadi, & Maimunah [4] menunjukkan bahwa media *board game* yang dikembangkan menggunakan pendekatan *Research and Development* dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran karena mampu meningkatkan aktivitas belajar peserta didik melalui mekanisme permainan yang interaktif. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Rismarinandyo M. Y., Dewojati, R. K., Azizah, A. N., & Umardi, A [5] mengenai *board game* sebagai media pembelajaran rempah-rempah khas Indonesia menunjukkan bahwa penyampaian materi melalui aktivitas bermain mampu membantu anak mengenal berbagai jenis rempah dengan lebih menarik dibandingkan penyampaian materi secara konvensional. Hasil kedua penelitian tersebut menunjukkan bahwa *board game* memiliki potensi sebagai media edukasi yang

mampu menggabungkan unsur visual, interaksi, dan pengalaman belajar dalam satu aktivitas permainan.

Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut masih memiliki beberapa keterbatasan. Penelitian Nurhayani, Supriadi, & Maimunah [4] berfokus pada pengembangan *board game* sebagai media pembelajaran mata pelajaran IPA, sedangkan penelitian Rismarinandyo M. Y., Dewojati, R. K., Azizah, A. N., & Umardi, A [5] lebih menekankan pengenalan rempah kepada anak sekolah dasar secara umum tanpa mengembangkan mekanisme permainan yang secara khusus disesuaikan dengan karakteristik anak usia 7–9 tahun. Selain itu, penelitian tersebut belum mengintegrasikan pengenalan manfaat rempah dalam makanan dan minuman tradisional ke dalam alur permainan. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan *board game* *Aroma Tales: Tales of Rempah* sebagai media pengenalan rempah Indonesia yang dirancang khusus untuk anak usia 7–9 tahun melalui pendekatan *learning through play* dengan mekanisme permainan yang telah melalui proses perancangan, *playtesting*, evaluasi, dan penyempurnaan sehingga sesuai dengan karakteristik target pengguna.

Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan suatu media edukasi yang mampu mengenalkan rempah Indonesia melalui pendekatan yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia 7–9 tahun. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan judul "Perancangan *Board Game* *Aroma Tales: Tales of Rempah* sebagai Media Pengenalan Rempah untuk Anak Usia 7–9 Tahun." Perancangan *board game* ini diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang membantu anak mengenal jenis, manfaat, serta pemanfaatan rempah Indonesia melalui pengalaman bermain yang menyenangkan, sekaligus menumbuhkan apresiasi terhadap kekayaan budaya kuliner Nusantara.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari konteks yang telah diuraikan, dapat disimpulkan identifikasi masalahnya sebagai berikut:

- 1.2.1 Pengetahuan anak usia 7–9 tahun mengenai jenis, manfaat, dan pemanfaatan rempah Indonesia masih tergolong rendah.
- 1.2.2 Media pengenalan rempah Indonesia yang tersedia belum sepenuhnya mampu menarik perhatian anak usia 7–9 tahun dalam mengenal jenis dan manfaat rempah melalui aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka.
- 1.2.3 Penyampaian materi mengenai rempah masih didominasi metode konvensional sehingga kurang mampu menarik minat belajar anak.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam perancangan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

- 1.3.1 Perancangan difokuskan pada media edukasi berupa *board game* yang mengenalkan jenis, manfaat, dan pemanfaatan rempah Indonesia.
- 1.3.2 Target pengguna dalam perancangan ini adalah anak usia 7–9 tahun.
- 1.3.3 Perancangan ini berfokus pada pengenalan jenis, manfaat, dan pemanfaatan rempah Indonesia melalui aktivitas bermain, serta tidak membahas aspek pembelajaran rempah secara mendalam seperti budidaya, kandungan ilmiah, maupun proses pengolahan secara rinci.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian konteks tersebut, maka permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut:

- 1.4.1 Bagaimana merancang *board game* “Aroma Tales: Tales of Rempah” sebagai media pengenalan rempah bagi anak usia 7–9 tahun?
- 1.4.2 Bagaimana merancang aset visual dan mekanisme permainan pada *board game* “Aroma Tales: Tales of Rempah” agar menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan karakteristik anak usia 7–9 tahun?

1.5 Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, tujuan dari perancangan tugas akhir ini adalah:

- 1.5.1 Merancang *board game* “Aroma Tales: *Tales of Rempah*” sebagai media pengenalan rempah bagi anak usia 7–9 tahun.
- 1.5.2 Merancang aset visual dan mekanisme permainan pada *board game* “Aroma Tales: *Tales of Rempah*” yang menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan karakteristik anak usia 7–9 tahun.

1.6 Manfaat Perancangan

Adapun manfaat yang diharapkan dari perancangan *board game* edukatif “Aroma Tales: *Tales of Rempah*” adalah sebagai berikut:

a. Mahasiswa

Perancangan ini bermanfaat bagi mahasiswa sebagai penerapan ilmu Desain Komunikasi Visual yang telah diperoleh selama proses perkuliahan, khususnya dalam bidang perancangan media edukasi, desain ilustrasi, konsep visual, serta pengembangan media interaktif. Selain itu, perancangan ini dapat menjadi pengalaman dalam menyusun konsep hingga menghasilkan sebuah produk desain yang memiliki fungsi dan tujuan komunikasi.

b. Target Pengguna

Perancangan *board game* Aroma Tales: *Tales of Rempah* diharapkan memberikan manfaat kepada target pengguna, yaitu anak usia 7–9 tahun sebagai pengguna utama dalam mengenal jenis, manfaat, dan pemanfaatan rempah Indonesia melalui aktivitas bermain yang edukatif. Selain itu, *board game* ini juga diharapkan dapat membantu orang tua dan guru sebagai pendamping dalam menyampaikan materi pengenalan rempah melalui media pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

c. Hasil Produk Terkait

Perancangan *board game* “Aroma Tales: *Tales of Rempah*” diharapkan dapat menjadi media pengenalan rempah yang menarik bagi anak usia 7–9 tahun. Produk ini menggabungkan elemen visual dan mekanisme permainan sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan mudah dipahami. Selain media utama berupa *board game*, media pendukung yang dirancang juga diharapkan mampu memperkuat penyampaian informasi kepada pengguna.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir berjudul **“PERANCANGAN BOARD GAME “AROMA TALES: TALES OF REMPAH” SEBAGAI MEDIA PENGENALAN REMPAH UNTUK ANAK USIA 7 - 9 TAHUN”** adalah sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, Bab ini berisi latar belakang perancangan, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, serta sistematika penulisan.

BAB II Tinjauan Pustaka, Bab ini membahas penelitian sejenis yang relevan, landasan teori yang mendukung perancangan, serta kerangka berpikir sebagai dasar dalam proses perancangan.

BAB III Metode Penelitian, Bab ini berisi waktu dan tempat penelitian, metode pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, serta prosedur penelitian yang digunakan dalam proses perancangan.

BAB IV Perancangan dan Desain Visual, Bab ini membahas hasil akhir dari proses perancangan, meliputi konsep kreatif, konsep visual, desain papan permainan, pion, kartu permainan, buku panduan, serta media pendukung lainnya. Pada bab ini juga dijelaskan penerapan elemen desain dan mekanisme permainan yang digunakan.

BAB V Penutup, berisi simpulan dan saran.

Bagian akhir terdapat daftar pustaka dan lampiran-lampiran.