

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Dewasa ini, kemajuan teknologi sangat cepat dan semakin canggih. Banyak teknologi canggih yang dikembangkan telah mengubah kehidupan manusia secara signifikan dalam berbagai bidang. Gawai tampaknya memiliki dampak yang besar terhadap nilai budaya dan sekarang semua orang di dunia perlu memiliki gawai. Fakta bahwa orang-orang memiliki banyak perangkat elektronik saat ini disebabkan oleh berbagai faktor, mulai dari ketenaran hingga persyaratan profesional. Saat ini, gawai digunakan oleh hampir semua kalangan, termasuk kalangan kelas pekerja, serta anak-anak dan balita, dalam aktivitas sehari-harinya. Kebanyakan orang yang menggunakan gawai menghabiskan sebagian besar hari mereka di gawai mereka. Karena hal itu, perangkat elektronik juga memiliki nilai-nilai dan kegunaan tersendiri bagi sebagian individu. Namun, hal ini menimbulkan berbagai efek negatif yang timbul dari penggunaan gawai bagi remaja, anak-anak, bahkan balita.

Kebanyakan orang menggunakan gawai untuk komunikasi, pekerjaan, bisnis, pencarian informasi, atau hiburan, tetapi orang tua sering menggunakan gawai sebagai salah satu jalan pintas untuk menjadi teman bermain pengganti bagi anaknya menggunakan berbagai fitur dan aplikasi yang menarik di dalam gawai, orang tua memanfaatkannya untuk mencegah anak mereka berlarian, bermain kotor, mengacaukan rumah mereka, atau mengganggu aktivitas mereka di mana para orang tua dapat menyelesaikan berbagai aktivitasnya tanpa harus mengkhawatirkan sesuatu dan tentunya akan memperoleh suasana yang lebih tenang. Anak-anak dapat mengakses berbagai macam perangkat, aplikasi serta dengan mahir bermain berbagai permainan yang tersedia di dalamnya. Pada masa yang serba maju dalam teknologi ini, gawai telah menggantikan peran orang tua yang seharusnya menjadi teman bermain anaknya, karena banyak orang tua yang menganggap gawai aman dan mudah untuk mengawasi teman bermain anaknya.

Faktanya, tidak melulu menimbulkan dampak yang tidak di inginkan, gawai juga hadir dengan sejuta dampak positif apabila dimanfaatkan dalam pengawasan,

antara lain gawai membantu mengajarkan bagaimana anak dapat dengan terampil menyusun berbagai rancangan strategi melalui permainan, termasuk kecepatan dan tentunya akan merangsang lahirnya keterampilan belahan otak sebelah kanan. Namun kelebihan itu lebih didominasi oleh efek negatif tentunya akan mempengaruhi tumbuh kembang anak. Salah satu dampaknya adalah radiasi pada gawai yang dapat mengganggu jaringan saraf dan otak anak apabila sering digunakan. Tidak hanya itu dampak negatifnya juga dapat menurunkan keaktifan dan kemampuan anak dalam berinteraksi bersama orang lain. Mereka akan merasa nyaman menggunakan gawai dan menjadi lebih individual, sehingga kurang tertarik dengan teman atau orang lain. Hal ini merupakan hal yang sangat esensial dan krusial untuk memahami dampak gawai dalam kehidupan, terutama bagi orang tua yang dapat menjamin bahwa anak yang dibatasi dalam menggunakan gawai dapat berkembang dengan baik dalam kapasitas perkembangan anak menjadi lebih cekatan, cerdas serta interaktif bersama dengan orang disekitar.

Selama proses kehidupannya, manusia akan selalu membutuhkan kehadiran dan eksistensi serta campur tangan dari orang lain, maka tidak heran manusia disebut sebagai makhluk sosial. Selama masa perjalanan hidup, seseorang selalu membutuhkan orang lain di sekitarnya, baik itu anggota keluarga, teman, tetangga bahkan sekalipun orang yang tidak dikenal. Sosialisasi adalah proses penanaman kebiasaan pada generasi penerus dengan aturan dan nilai yang sudah ada di masyarakat (Sari, 2009). Sebuah penelitian (Metz, 2014) menemukan bahwa generasi milenial dan seterusnya mengalami memiliki tingkat empati yang lebih rendah sebanyak 48% apabila dibandingkan dengan generasi – generasi sebelumnya, hal ini disebabkan karena generasi milenial dan seterusnya menggunakan teknologi lebih banyak dibandingkan waktu yang dihabiskan di luar rumah.

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII, 2020) menyatakan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan pada masyarakat Indonesia dalam hal penggunaan internet, pada triwulan II-2020 jumlah pengguna Internet di Indonesia adalah 196,7 juta, atau 73,7% dari total 266,9 juta penduduk Indonesia berdasarkan data BPS (Badan Pusat Statistik). Jumlah tersebut meningkat 8,9% dibandingkan periode yang sama tahun lalu yang mencapai 25,5 juta pengguna.

Survei APJII juga menunjukkan dampak perilaku pengguna internet, khususnya pandemi virus corona dimana sebagian besar pengguna menjelajahi Internet setidaknya 8 jam sehari. Akses pada berbagai media daring telah menyebabkan berbagai perubahan perilaku, khususnya di masa pandemi COVID-19. Konten – konten dengan tema pendidikan dan halaman sekolah akibat penerapan pendidikan yang berbasis jarak jauh menjadi konten daring yang sangat mudah ditemui. Sedangkan konten hiburan yang paling banyak dikunjungi adalah video daring (49,3%), permainan daring (16,5%), dan musik daring (15,3%). Ia menambahkan, “Hingga 61% responden sering mengunjungi YouTube untuk menonton film, musik, dan konten olahraga” (APJII, 2020).

Faktanya, ada lima alasan teratas mereka menggunakan internet yaitu mengakses media sosial, pengiriman pesan, permainan serta belanja daring. Produk *fashion* dan kecantikan, perlengkapan rumah tangga, dan elektronik adalah tiga produk yang banyak dibeli pengguna saat berbelanja daring. Aplikasi WhatsApp lebih populer dibandingkan LINE dan Facebook. Aplikasi *financial technology*, *mobile banking* dan *internet banking* menjadi tiga besar layanan keuangan yang dapat diakses oleh pengguna internet Indonesia. Dari sisi perangkat, gawai merupakan perangkat yang paling disukai oleh pengguna internet Indonesia, mencapai 95,4% dari seluruh pengguna internet. Sedangkan laptop atau tablet menyumbang 19,7% dari seluruh pengguna internet dan komputer 9,5% (APJII, 2020).

Dilihat dari hasil penelitian dan survei di atas timbul sebuah masalah dimana seluruh masyarakat khususnya generasi milenial yang akan meneruskan kemerdekaan Indonesia mendapat dampak negatif karena hanya di rumah dan mendapatkan pembelajaran via *online* yang dimana setelah mereka belajar 5 - 8 jam sehari belum di tambah pekerjaan rumah yang membutuhkan laptop atau gawai untuk mengerjakannya. Setelah mereka melakukan semua kegiatan pembelajaran mereka melakukan hiburan dengan bermain gim atau menonton film di gawai masing-masing sehingga generasi milenial dapat menatap layar gawai lebih dari 8 -12 jam sehari, yang tanpa disadari akan membawa dampak buruk bagi anak mulai dari kesehatan mata, mental, dan juga pengaruh terhadap kemampuan berinteraksi sosial.

Sebagai makhluk sosial, manusia butuh bersosialisasi dan ini tidak akan tercapai jika mereka terus menatap alat elektronik tanpa berkomunikasi, sebenarnya ada banyak cara untuk dapat bersosialisasi dengan baik menggunakan berbagai macam media edukasi, salah satunya media cetak dengan permainan atau biasa disebut dengan permainan papan. Permainan papan memiliki banyak klasifikasi sehingga ada banyak sekali variasi jenis permainan yang mengajarkan hal baru yang sifatnya edukatif dan membangun interaksi sosial. Permainan papan dapat dirancang untuk dimainkan oleh lebih dari satu orang, sehingga dapat meningkatkan cara berkomunikasi, berinteraksi dengan orang lain, aktif, dan lebih percaya diri.

Permainan papan adalah jenis permainan yang mengharuskan tatap muka secara langsung dan salah satu komponennya berupa lembaran persegi seperti papan dari berbagai bahan tetapi biasanya terbuat dari karton tebal, kayu dan bahan lainnya. Monopoli, Catur, Ludo, Halma, dan Ular Tangga adalah contoh permainan papan yang terkenal. Permainan papan telah dimainkan di banyak budaya dan masyarakat sepanjang sejarah, dan beberapa di antaranya mendahului perkembangan literasi pada awal peradaban. Banyak situs bersejarah penting, artefak dan dokumen bertujuan untuk menunjukkan keberadaan permainan permainan papan. Pengembangan permainan papan sangat penting dalam semua aspek dan komponen, mulai dari plot gim yang berbeda, tema gim, dan mekanik yang berbeda hingga memiliki estetika yang menjadi ciri khas dari masing-masing permainan papan.

Sejak tahun 1990 hingga saat ini, sedikitnya 7 permainan papan bertema Indonesia telah dirilis di luar negeri, namun tidak ada satupun yang dibuat oleh orang Indonesia. Konten gim itu sendiri tidak banyak bercerita tentang Indonesia selain referensi visual. Di sini, desainer gim dari tanah air harus bisa mengekspresikan diri dan berbicara tentang Indonesia melalui permainan papan yang lebih seru daripada mereka yang tidak lahir di Indonesia. Kini, telah menjadi tren di Indonesia, dan berbagai judul permainan papan di luar media hiburan sederhana telah berhasil merintis pasar Indonesia. Berbagai organisasi pemerintah dan swasta di berbagai bidang juga sudah mulai melihat kemungkinan ini, dan mulai menunjukkan keinginan untuk menggali potensi permainan untuk mendukung pekerjaan mereka. Hal ini tampaknya berlaku untuk pasar internasional

juga, dan berbagai permainan papan yang telah mendekati di luar media hiburan sederhana mendapatkan respon yang besar. Kami melihat hal yang sama di industri permainan, Pasar mencari permainan yang dapat menawarkan lebih dari sekadar hiburan.

Saat ini permainan papan di Indonesia sangat berkembang dan bertemakan konten lokal yang dekat dengan masyarakat. permainan papan mulai bermunculan di berbagai *event* permainan papan di kota-kota besar seperti pameran, seminar, *workshop*, kompetisi nasional, dan industri permainan papan baru, dan hampir semua kafe anak muda memiliki permainan papan seperti UNO dan Monopoli. Semenjak para YouTuber ternama memainkan permainan papan seperti Werewolf, konon permintaan permainan papan di Indonesia sedang populer dan banyak di minati masyarakat.

Media elektronik sangat memiliki dampak positif dalam bidang pengetahuan tetapi media elektronik juga memiliki dampak negatif jika dipakai berlebihan khususnya pada masa pandemi ini dimana semua orang bekerja, belajar, dan melakukan kegiatan hiburan secara *online*, sehingga menyebabkan mata menjadi lelah, kurangnya bersosialisasi dengan teman atau lingkungan sekitar karena kebanyakan orang menghabiskan waktunya dengan gawainya masing-masing. Maka dari itu dengan adanya permainan permainan papan yang dapat membuat pemain saling mengenal satu sama lain dan melatih untuk berani membuat keputusan serta menerima konsekuensi atas keputusan yang di lakukan, permainan papan ini diharapkan dapat menjadi alternatif kegiatan hiburan atau *refreshing* sehingga dapat mengurangi kegiatan bermain gawai.

## **1.2 Pendekatan Metodologis**

Metode kualitatif *ethnography* atau etnografi merupakan metode yang diterapkan dalam penelitian ini. Metodologi etnografi sendiri merupakan metode penelitian yang menggunakan semua sumber daya yang ada dalam rangka pengumpulan data. Dengan demikian, observasi komprehensif dan wawancara mendalam, serta semua pencarian, termasuk foto, video, audio, buku harian, jurnal, simbol, artefak, dan dokumen dalam bentuk semua objek yang terkait dengan topik penelitian (Creswell J. W., 2012)

Pendekatan penelitian akan menggunakan pendekatan *Content Analysis* untuk memberikan data dan fakta yang aktual dalam merancang produk, cara mendapatkan data dikuatkan dengan sumber literatur terkait sehingga penulis melakukan pencarian sumber dari buku ataupun *e-book*. *Affinity Diagramming* adalah sebuah proses mengelompokkan hasil observasi dan data dari sebuah penelitian demi lancarnya proses desain. *Affinity diagramming* ini bertujuan untuk membantu desainer agar tidak mendesain sesuatu yang lari dari data hasil analisa. Hal ini juga mempermudah pengelompokkan data agar lebih terstruktur. *Affinity diagramming* dibuat melalui hal-hal khusus atau spesifik yang kemudian membentuk kelompok-kelompok besar dari suatu konsep.

Penelitian ini menggunakan kualitatif penelitian naratif, penelitian ini digunakan untuk meninjau produk ke pengguna secara langsung, penulis melakukan wawancara langsung dan survei lapangan langsung kepada pihak-pihak terkait agar mendapatkan *insight* dan hasil yang objektif.

### **1.3 Identifikasi Masalah**

Berikut merupakan indentifikasi masalah – masalah yang telah dirumuskan berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan:

- A. Permasalahan kesehatan akibat kebiasaan kerja dan hiburan bagi masyarakat Indonesia yang banyak mengandalkan gawai;
- B. Permasalahan interaksi sosial, khususnya di kalangan generasi muda akibat kecanduan gim *online*;
- C. Kurangnya tipe permainan papan yang membuat pemain saling mengenal satu sama lain dan bersifat edukatif.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Dalam beberapa penjelasan yang penulis berikan pada bagian latar belakang, penulis dapat merumuskan permasalahan antara lain, bagaimana membuat masyarakat Indonesia khususnya generasi milenial untuk mengetahui dampak negatif bermain gawai atau menatap layar monitor terlalu lama sehingga masyarakat lebih banyak melakukan aktifitas bersama keluarga, sahabat, tetangga atau teman dengan bermain permainan papan yang dapat melatih bersosialisasi,

melatih otak, saraf motorik dan sensorik serta melatih tentang kejujuran dan berani mengungkapkan pendapat juga kesalahan serta kebohongan orang lain?

### **1.5 Tujuan dan Sasaran Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, adapapun tujuan dari penelitian ini adalah merancang produk permainan papan yang dapat membuat masyarakat Indonesia khususnya generasi milenial agar dapat mengurangi penggunaan gawai atau layar monitor terlalu lama dan masyarakat dapat lebih saling bersosialisasi satu sama lain, dapat melatih bersosialisasi, melatih otak, saraf motorik dan sensorik juga mendapat pembelajaran tentang kejujuran dan keberanian mengungkapkan pendapat yang dapat digunakan sehari-hari.

### **1.6 Ruang Lingkup Penelitian & Batasan Desain**

Berdasarkan data di atas mengenai penggunaan permainan papan yang akan dirancang batasan desain dalam laporan perancangan produk ini antara lain:

- A. Permainan bisa dimainkan untuk pemain yang sudah bisa membaca
- B. Jumlah pemain lebih dari satu orang;
- C. Durasi permainan papan tidak lebih dari satu jam;
- D. Permainan papan dapat disimpan di tempat yang mudah dibawa berpergian;
- E. Jumlah populasi yang di ambil hanya di kota Palembang.

### **1.7 Manfaat Penelitian**

Ada dua jenis manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini yaitu manfaat teoritis dan praktis:

- A.** Penelitian ini diharapkan dapat menambah dan memperluas pemahaman, informasi, pemikiran dan pengetahuan para pemangku kepentingan lainnya. Sampai kita bisa menambahkan alternatif permainan papan yang sudah ada.
- B.** Bagi masyarakat Indonesia, diharapkan dapat lebih peduli akan kesehatan dan bersosialisasi dengan orang di sekitar.

## 1.8 Sistematika Penulisan

Sistem penulisan untuk ujian akhir ini adalah sebagai berikut:

### BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang hal yang melatar belakangi penelitian, merumuskan masalah berdasarkan hal-hal yang menjadi latar belakang, memberikan batasan masalah yang akan diteliti, tujuan dari penelitian, manfaat penelitian, *user experience* serta sistematika dalam penulisan laporan ujian akhir.

### BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi kajian pustaka mengenai teori yang mendasari dan terkait dengan sumber data dan objek penelitian yang akan bermanfaat dalam proses penelitian.

### BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini memuat metode penelitian, pendekatan penelitian, serta penentuan sumber data dan prosedur penelitian.

### BAB IV DATA DAN ANALISIS

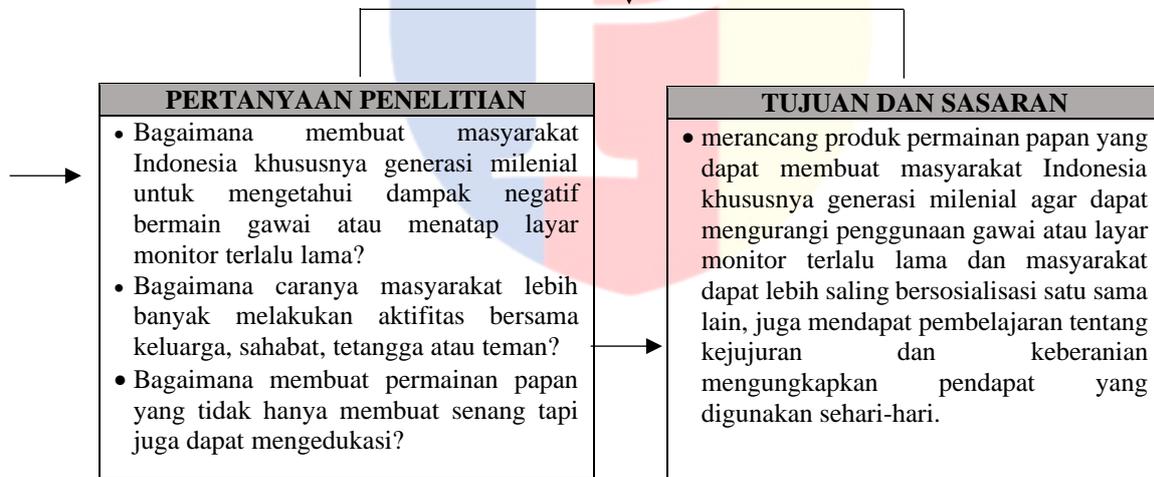
Bab ini membahas data yang diperoleh dari teknik pengumpulan data sebagaimana telah dibahas pada BAB III. Data berupa data primer dan sekunder yang telah dikumpulkan, lalu dianalisis dan dijadikan sebagai inspirasi konsep untuk mendesain produk dimulai dari sketsa, hingga pembuatan *prototype* untuk menjawab rumusan masalah yang sesuai dengan ruang lingkup, tujuan dan sasaran penelitian.

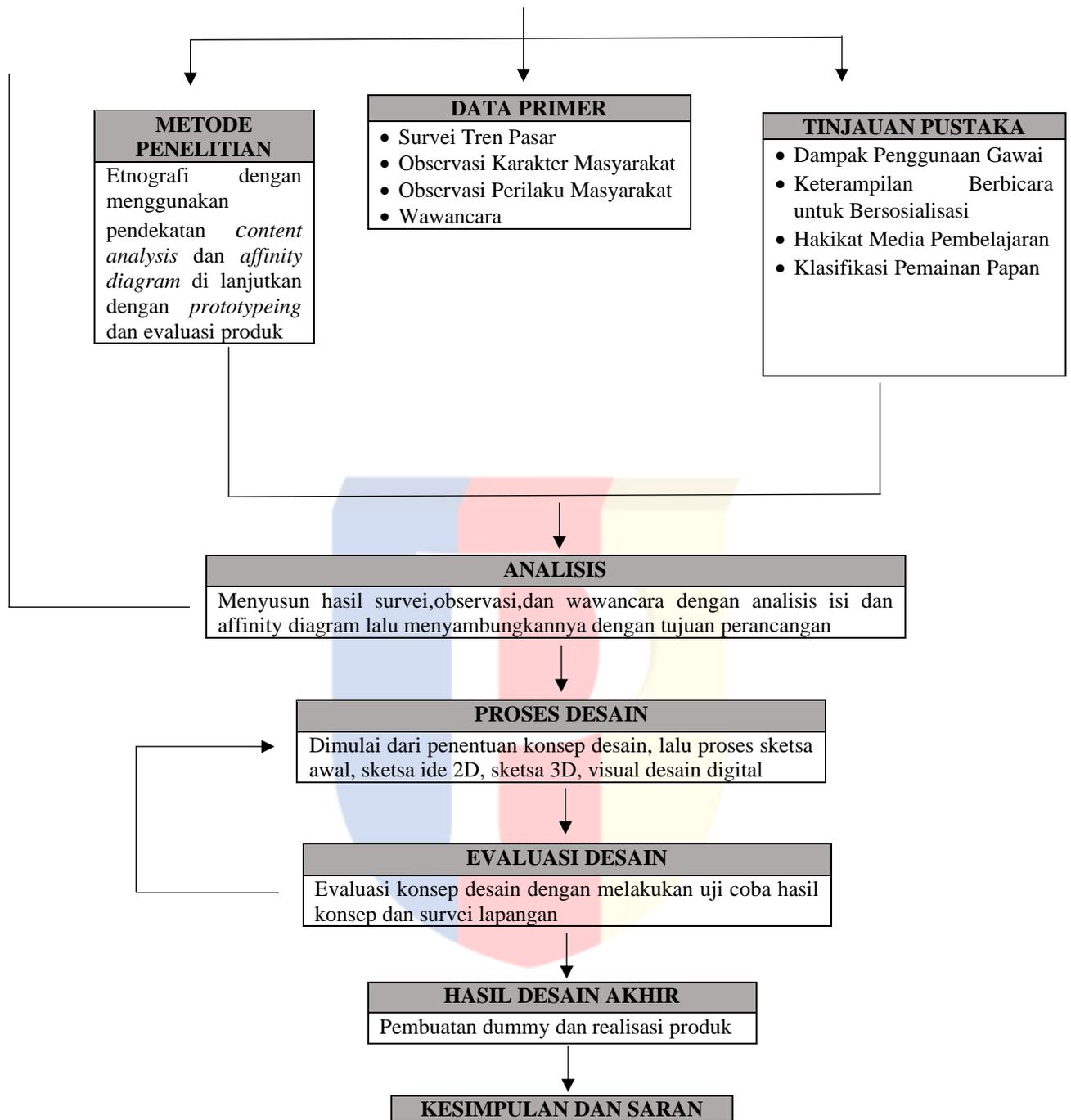
### BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan hasil penelitian dan saran untuk penelitian berikutnya.

## 1.9 Kerangka Kerja Penelitian

LATAR BELAKANG		
Penurunan Tingkat Empati	Berlebihan Menggunakan Gawai	Tren Permainan Papan
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dalam hidup manusia akan selalu membutuhkan kehadiran orang lain, maka tidak heran manusia disebut sebagai makhluk sosial.</li> <li>• Menurut (Metz, 2014) generasi milenial mengalami penurunan tingkat empati sebanyak 48%, hal ini disebabkan karena generasi milenial berlebihan menggunakan teknologi dibandingkan waktu yang dihabiskan di luar rumah(besosialisasi).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• APJII, menyatakan bahwa terjadi peningkatan pada masyarakat Indonesia dalam penggunaan internet sebesar 8,9% dibandingkan periode yang sama tahun lalu yang mencapai 25,5 juta pengguna.</li> <li>• Menurut survei APJII pengguna menjelajahi internet setidaknya 8-12 jam sehari. Konten pendidikan dan halaman sekolah menjadi konten yang sering diakses selama pandemi. Sedangkan 61% responden sering mengunjungi YouTube untuk menonton film, musik, dan konten olahraga” (APJII, 2020).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saat ini permainan papan di Indonesia sangat berkembang dan bertemakan konten lokal yang dekat dengan masyarakat.</li> <li>• Permainan papan mulai bermunculan di berbagai event seperti pameran, seminar, <i>workshop</i>, kompetisi nasional, dan kafe anak muda.</li> <li>• Semenjak para YouTuber ternama memainkan permainan papan seperti Werewolf, konon permintaan permainan papan di Indonesia sedang populer dan banyak di minati masyarakat.</li> </ul>
Adanya Penurunan tingkat empati pada generasi muda karena meningkatnya penggunaan gawai.	Generasi milenial menatap layar gawai berlebihan, tanpa disadari akan membawa dampak buruk mulai dari kesehatan mata, mental, dan juga pengaruh terhadap kemampuan berinteraksi sosial.	Adanya peluang pasar industri permainan papan guna sebagai alternatif <i>refreshing</i> yang biasanya menggunakan gawai sekarang bermain langsung secara nyata.





**Gambar 1. 1 Kerangka Kerja Penelitian**  
(Dokumentasi Pribadi, 2022)