

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dalam kehidupan, fase remaja merupakan fase penting yang menjadi proses kematangan baik fisik maupun sifat yang dilalui seiring pertumbuhan manusia. Usia remaja merupakan periode kritis peralihan dari masa anak-anak menuju dewasa. Dalam hal ini terjadinya perubahan fisik, hormonal, psikologis, maupun sosial berlangsung secara signifikan.

*Early* (dini), *middle* (pertengahan), dan *late adolescent* (remaja akhir) merupakan tiga tahap yang terjadi pada masa pertumbuhan remaja secara psikososial. Terdapat karakter tersendiri pada tiap-tiap tahapan tersebut dan diperlukan kemampuan memahami yang baik tentang proses perubahan yang terjadi pada remaja dari segala aspek. Beberapa perubahan sikap dan perilaku selama masa remaja menjadi suatu hal yang tak terhindarkan, diantaranya adalah peningkatan emosional yang terjadi secara cepat, takut atau bahkan lari terhadap tanggung jawab, tidak berpikir panjang pada akibat dari suatu perbuatan, dan lain-lain. Hal tersebut umum terjadi pada fase remaja khususnya remaja akhir (*late adolescent*).

Adapun *treatment* atau perlakuan untuk perubahan sikap-sikap yang dialami oleh remaja tersebut. *Treatment* tersebut bertujuan agar perubahan sikap yang dialami oleh sebagian remaja dapat terkontrol dengan baik dan tersalurkan dengan benar sehingga tidak menimbulkan dampak negatif bagi diri sendiri maupun lingkungan sekitarnya. *Treatment* tersebut dapat diterapkan melalui diri sendiri, keluarga, maupun teman sebaya. Salah satu *treatment* yang dapat dilakukan adalah dengan memainkan permainan berupa *boardgame* yang mengandung nilai moral sehingga dapat mengasah atau menyalurkan sikap-sikap yang terdapat dalam diri remaja menjadi lebih positif.

Permainan menjadi salah satu *treatment* yang dapat digunakan dalam mengasah dan membantu remaja menyalurkan perubahan sikap yang dialaminya ke arah positif, hal ini dikarenakan setiap permainan memiliki filosofi tersendiri yang dapat diterapkan di dalam kehidupan dan mengandung nilai moral yang dapat terserap kepada setiap individu yang memainkan permainan tersebut. Seiring dengan perkembangan zaman, permainan pun memiliki berbagai macam jenis, seperti permainan kartu, permainan papan, hingga *video games* yang saat ini sedang digandrungi oleh kalangan remaja. Namun sangat disayangkan seiring dengan adanya perkembangan zaman tersebut permainan tradisional pun semakin terlupakan bahkan hampir tidak pernah dimainkan oleh masyarakat Indonesia khususnya

masyarakat perkotaan. Hal ini menjadi perhatian untuk melakukan perancangan permainan tradisional agar dapat terus memiliki eksistensi di lingkungan masyarakat khususnya remaja perkotaan sekaligus menjadi *treatment* bagi perubahan sikap yang dialami oleh remaja tersebut. Selain itu, ketahanan yang kurang memadai akibat material yang digunakan kurang tepat menjadi perhatian bagi penulis agar dapat merancang papan permainan yang memiliki struktur serta ketahanan yang baik. Adapun papan permainan yang menjadi fokus bagi penulis agar dapat merancang papan tersebut sebagai salah satu komponen atau kelengkapan permainan tradisional sehingga menjadi produk yang tepat guna.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

- a. Kurangnya eksistensi permainan tradisional di kalangan remaja.
- b. Kurangnya daya tahan pada papan permainan.

### **1.3 Rumusan Masalah**

- a. Bagaimana cara meningkatkan eksistensi permainan tradisional di kalangan remaja?
- b. Bagaimana perancangan papan permainan agar memiliki daya tahan (*durability*) yang baik?

### **1.4 Batasan Masalah**

Adapun perancangan ini dibatasi oleh beberapa hal, yaitu:

- a. Wilayah survei berada di kota Bandung
- b. Target user merupakan pria dan wanita
- c. Kalangan target user merupakan remaja
- d. Batasan waktu penelitian dan pengerjaan berlangsung selama masa studi Studio Desain Produk V (lima)

### **1.5 Sistematika Penulisan**

Dalam pembuatan laporan, penulis memiliki sistematika penulisan agar dapat dengan mudah dipahami dan memudahkan dalam penyusunan laporan. Di bawah ini merupakan bentuk sistematika penulisan laporan :

#### **a. BAB I PENDAHULUAN**

Pada 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 serta sistematika dalam penulisan laporan tugas akhir.

#### **b. BAB II KAJIAN TEORITIK**

Bab II berisi tentang landasan teori, dasar teori yang meliputi: tinjauan pustaka, definisi permainan, definisi tradisional, definisi permainan tradisional, definisi permainan papan, menjelaskan macam-macam permainan papan tradisional yang akan ada dalam produk yang akan dirancang, dan material yang akan digunakan dalam pembuatan produk.

c. BAB III TUJUAN DAN MANFAAT

Bab ini menjelaskan tentang tujuan perancangan produk yang ditujukan baik tujuan umum maupun tujuan khusus. Adapun penjelasan tentang manfaat perancangan produk yang terdiri atas tiga objek, yang pertama manfaat bagi bidang keilmuan, manfaat bagi pihak terkait, dan manfaat bagi masyarakat umum.

d. BAB IV METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang metodologi penelitian yang digunakan pada penulisan, seperti pendekatan yang dilakukan dalam penelitian, teknik yang digunakan dalam proses pengumpulan data, dan teknik analisa data.

e. BAB V PEMBAHASAN ANALISIS ASPEK DESAIN

Berisi tentang analisa perancangan dengan pertimbangan desain produk yang dikaji dari berbagai aspek. Mulai dari aspek fungsi, operasional, produksi, psikologi, teknologi, lingkungan kerja, masyarakat, rupa, dan lain sebagainya. Hasil analisa kemudian dituangkan dalam hipotesa, seperti 5W+1H, analisa S.W.O.T, dan T.O.R (*Term of Reference*)

f. BAB VI KONSEP PERANCANGAN DAN VISUALISASI KARYA

Berisi mengenai konsep perancangan dan visualisasi karya yang merupakan data *real* yang didapat dari masalah desain, kemudian dalam prosesnya melakukan pertimbangan desain dari gagasan awal ke gagasan akhir. Serta mendeskripsikan produk mulai dari nama, fungsi, *target user*, kebutuhan produk yang harus dipenuhi, dan aspek-aspek desain dengan perancangan sampai kepada desain akhir berupa gambar rendering 3D, gambar kerja, foto studi model, dan standar operasional produk.

g. BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan perancangan atau hasil penelitian sebagai jawaban dari pertanyaan-pertanyaan penelitian. Secara khusus bab ini menguraikan hasil pembahasan dari mulai pendahuluan hingga konsep perancangan dan visualisasi karya yang dirumuskan dalam bentuk pernyataan singkat dan padat yang menjawab masalah perancangan sekaligus sebagai upaya pencapaian tujuan perancangan.

h. BAB VIII RANCANGAN ANGGARAN BIAYA

Bab ini berisi tentang rancangan perhitungan biaya produksi.