

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Penciptaan

Pengembangan dan penelitian adalah hal yang terus bergulir di segala aspek terutama pada aspek-aspek yang krusial dalam pembentukan sumber daya manusia yang unggul. Salah satunya adalah aspek pendidikan baik formal maupun non-formal. Pengembangan dan penelitian yang kerap dilakukan di dunia pendidikan terfokus pada pengembangan sistem dan media pembelajarannya. Sebuah studi mengenai pendidikan di Indonesia mengungkapkan bahwa:

Sistem pendidikan di Indonesia kini lebih berorientasi pada pembelajaran *hard skill* saja, yaitu pembelajaran yang lebih menitikberatkan pada pengetahuan dan kemampuan teknis. Padahal, kenyataannya dunia kerja yang akan digeluti setelah menempuh dunia pendidikan lebih membutuhkan sumber daya manusia yang juga unggul dalam *soft skill* (sumber: <http://www.infocomcareer.com/13/1/2013>).

Keterampilan halus atau yang lebih populer dikenal sebagai *soft skill* (Inggris) adalah keterampilan yang bertolak belakang dengan keterampilan kasar atau *hardskill* (Inggris) yang berarti bersifat non-akademis. Ramdhani (2008: 1) mengemukakan bahwa “*soft skill* sering juga disebut keterampilan lunak adalah keterampilan yang digunakan dalam berhubungan dan bekerjasama dengan orang lain.”

Dewasa ini banyak perusahaan lebih memilih untuk menerima karyawan dengan kepribadian yang lebih baik meskipun keterampilan kasarnya lebih rendah dengan alasan bahwa memberikan pelatihan keterampilan jauh lebih mudah daripada pembentukan karakter. Menurut survei yang diterbitkan *National Association of Colleges and Employers* (NACE) pada tahun 2002 di Amerika Serikat terhadap 457 pengusaha, diperoleh kesimpulan bahwa:

Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) bukanlah kualitas terpenting yang dicari dari seorang lulusan universitas. Kualitas yang duduk di peringkat atas justru hal-hal yang kadang dianggap sekadar basa-basi ketika tertulis di iklan lowongan kerja. Misalnya, kemampuan berkomunikasi, integritas, dan kemampuan bekerja sama dengan orang (sumber: <http://www.dikti.itb.ac.id/27/02/2013>).

Oleh karena itu, pengembangan keterampilan halus tentu menjadi krusial dalam dunia pendidikan. Adalah tugas pendidik untuk memberikan nilai-nilai pengembang keterampilan halus dalam proses pembelajarannya. Pengembangan keterampilan halus dapat dilakukan secara efektif dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan konsep pendidikan keterampilan halus. Beberapa praktisi pengembang keterampilan halus berupaya memberikan pendidikan keterampilan halus melalui pelatihan, seminar, dan lokakarya yang menampilkan media-media kreatif bermuatan nilai-nilai pengembang keterampilan halus.

Dalam memanfaatkan sebuah media pembelajaran dan menerapkan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, tentu harus disesuaikan dengan kondisi psikologis sasaran pendidikannya. Mulyana (2011: 65) mengemukakan bahwa:

Secara psikologis, masa pra-remaja (10-12 tahun) adalah kondisi yang memungkinkan untuk penanaman nilai-nilai. Hal tersebut dikarenakan usia anak yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan, baik secara kognisi, fisik, maupun psikologisnya.

Pendapat di atas turut didukung oleh Goode (2005: 63) yang mengungkapkan bahwa:

Pada tahap pra-remaja, anak mengalihkan persekutuan dari orangtua dan keluarga kepada teman sebaya. Mereka mencari apa yang benar dan apa yang salah dari teman sebaya mereka. Mereka mulai mengenali nilai-nilai pribadi mereka dan mengamati dunia mereka untuk mengetahui kecocokan dan ketidakcocokan. Karakteristik anak pada usia ini adalah sebagai berikut:

- Menyenangi permainan aktif
- Minat terhadap olahraga kompetitif dan permainan terorganisasi meningkat
- Rasa kebanggaan akan keterampilan yang dikuasai tinggi
- Mencari perhatian orang dewasa
- Pemujaan kepahlawanan tinggi
- Mudah gembira, kondisi emosionalnya tidak stabil
- Mulai memahami arti akan waktu dan ingin mencapai sesuatu pada waktunya

Media yang sesuai dengan psikologis segala usia terutama masa pra-remaja adalah permainan. Melalui permainan, kondisi dan suasana yang menyenangkan dapat tercipta. Dalam kondisi yang menyenangkan, penerapan nilai-nilai lebih

mudah tercapai. Bell (Sukayati, 2003: 14) mengemukakan bahwa “secara umum permainan cocok untuk membantu mempelajari fakta dan keterampilan”. Salah satu media kreatif yang merupakan permainan dan dapat digunakan sebagai pengembang keterampilan halus adalah permainan papan atau lebih populer dikenal sebagai *board game* (Inggris).

Permainan papan bukanlah hal baru dalam dunia permainan maupun industri kreatif. Sebaliknya, para pemerhati permainan papan mengemukakan bahwa:

Permainan papan adalah cikal bakal dari permainan-permainan masa kini yang kerap dikemas secara digital. Permainan papan yang paling dikenal di segala penjuru dunia adalah catur dan monopoli. Di Indonesia, permainan papan tertua adalah congklak (sumber: <http://segitiga.net/27/2/2013>).

Keunggulan permainan papan dibandingkan jenis permainan lainnya adalah mekanisme permainannya yang mengharuskan setiap pemain untuk berinteraksi secara langsung (bukan daring) dengan sistem permainan, yaitu pemain lawan, aturan permainan, dan komponen permainan (uang, bidak, kartu). Itulah yang membuat permainan papan tidak lekang dimakan oleh waktu meskipun saat ini sudah ada permainan digital. Hal ini dapat dianalogikan seperti novel dan film. Walaupun sebuah novel diangkat ke layar lebar namun pembaca novel tetap setia membaca novel (buku) karena pembaca novel dapat lebih berimajinasi secara luas mengenai isi novel daripada visualisasi yang dibuat dalam film.

Mekanisme permainan dalam permainan papan membuat nilai-nilai yang terkandung dalam permainan papan lebih dapat dirasakan oleh pemain. Contohnya, dalam permainan monopoli, nilai manajemen keuangan dapat terasa secara langsung oleh pemain karena pemain terlibat secara langsung dengan pemain lawan, aturan permainan, dan komponen permainannya berupa sejumlah uang kertas, kartu, dan miniatur properti.

Selain nilai manajemen keuangan yang terkandung dalam permainan monopoli, beberapa permainan papan menerapkan nilai kepemimpinan, kerja sama, manajemen waktu, dan nilai lainnya. Baik disadari maupun tidak disadari,

nilai-nilai tersebut mempengaruhi psikologi setiap pemain permainan papan dikarenakan keterlibatan pemain secara langsung dalam permainan.

Berdasarkan uraian di atas, permainan papan memiliki konsep yang sesuai dengan pengembangan keterampilan halus. Hal ini menarik bagi penulis untuk mengaplikasikan gagasan pengembangan keterampilan halus melalui permainan papan. Penulis mengangkat tema dan judul:

HOPEMEMENTO (*Board Game Sebagai Pengembangan Soft Skill untuk Usia 10 Tahun ke Atas*)

Melalui tugas akhir ini, penulis menyajikan sebuah permainan papan yang diharapkan dapat membantu dalam proses pengembangan keterampilan halus.

## **B. Masalah Penciptaan**

Sumber daya manusia selalu menjadi faktor utama yang mempengaruhi tingkat kualitas suatu kegiatan dan organisasi yang menyelenggarakannya. Kualitas sumber daya manusia dibentuk dari keterampilan yang terbagi menjadi dua, yaitu keterampilan kasar dan keterampilan halus. Berdasarkan penelitian di Harvard University, Amerika Serikat, dinyatakan bahwa:

Kesuksesan seseorang tidak ditentukan semata-mata oleh pengetahuan dan kemampuan teknis saja (*hard skill*) tetapi lebih oleh kemampuan mengelola diri dan orang lain (*soft skill*). Realitanya, pendidikan di Indonesia lebih berorientasi pada pembelajaran *hard skill* saja (sumber: <http://www.infocomcareer.com/13/1/2013>).

Oleh karena itu, perlu dikembangkan media pengembang keterampilan halus yang dapat menerapkan nilai-nilai seperti kepemimpinan, kepercayaan diri, integritas, dan manajemen waktu. Nilai-nilai pengembang keterampilan halus tersebut akan dikemas dalam sebuah *boardgame* bertajuk HOPEMEMENTO (*Board Game Sebagai Pengembangan Soft Skill untuk Usia 10 Tahun ke Atas*). Adapun rumusan masalah dari skripsi penciptaan ini yaitu:

1. Bagaimana mengembangkan ide dan nilai-nilai pengembang keterampilan halus menjadi sebuah permainan papan?

2. Bagaimana proses dan hasil produksi permainan papan Hopememento?
3. Bagaimana analisis visual dan nilai-nilai pengembangan keterampilan halus dari permainan papan Hopememento?

### **C. Tujuan Penciptaan**

Pembuatan karya skripsi ini memiliki beberapa tujuan, yaitu:

1. Sebagai media untuk mengembangkan ide dan nilai-nilai pengembang keterampilan halus melalui permainan papan.
2. Untuk mengetahui bagaimana proses dan hasil produksi permainan papan Hopememento.
3. Untuk memperoleh hasil analisis visual dan nilai-nilai pengembangan keterampilan halus dari permainan papan Hopememento.

Selain itu pembuatan skripsi penciptaan ini dibuat sebagai syarat penyelesaian studi S1 di Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Universitas Pendidikan Pendidikan Indonesia.

### **D. Manfaat Penciptaan**

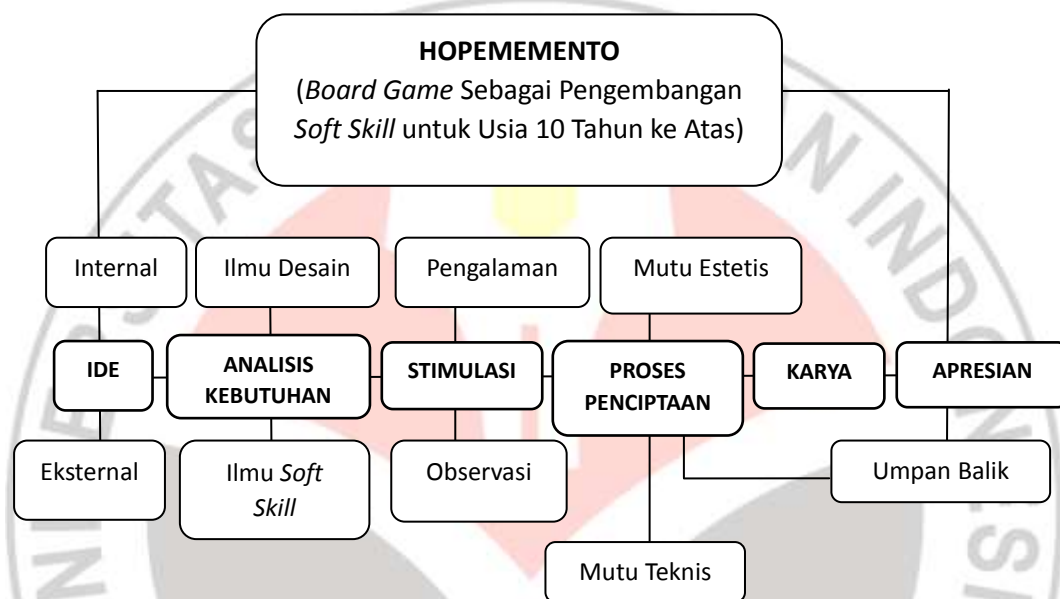
Hasil penciptaan ini diharapkan memiliki kegunaan:

1. Bagi penulis yaitu sebagai media berkarya dalam menyampaikan gagasan dan aspirasi mengenai pentingnya mengembangkan keterampilan halus sejak dini melalui media kreatif, salah satunya seperti permainan papan.
2. Bagi dunia seni rupa diharapkan memberikan suatu variasi dalam hal ide atau gagasan dalam menciptakan karya seni rupa di masa depan.
3. Bagi dunia pendidikan khususnya pendidikan seni rupa diharapkan memberi gagasan dan pemahaman baru dalam penciptaan karya dan media pembelajaran sebagai pengembang keterampilan halus.

## E. Metode Penciptaan

### 1. Pendekatan

Penulis melakukan studi banding terhadap karya-karya permainan papan yang beredar di pasaran. Pendekatan terutama berfokus pada desain grafis dan mekanisme permainan. Pembuatan cerita bergambar ini secara singkat dapat dijelaskan melalui skema proses berkarya berikut :



Bagan 1.1  
Skema Proses Berkarya  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

### 2. Prosedur penciptaan

Prosedur penciptaan karya dalam pembuatan HOPEMEMENTO (*Board Game Sebagai Pengembangan Soft Skill untuk Usia 10 Tahun ke Atas*) ini diantaranya:

- a. Papan permainan berukuran 80cm x 56cm dengan ketebalan 2mm
- b. Sejumlah kartu berukuran 9cm x 5,5cm dan 11cm x 9cm
- c. Sejumlah dadu berukuran 1,5cm x 1,5cm x 1,5cm
- d. Sejumlah kepingan segi enam dengan ruas sisi 2,4cm dan ketebalan 2mm
- e. Bidak pemain berukuran 1,5cm x 1,5cm x 3cm
- f. Dikemas dalam kotak berukuran 42cm x 30cm x 9cm

- g. Tema permainan berdasarkan pada naskah cerita Hopememento
- h. Desain visual yang bergaya surealisme
- i. Mekanisme permainan berdasarkan pada gabungan antara kemampuan berstrategi dan keberuntungan serta bersifat kooperatif
- j. Menggunakan bahasa Indonesia
- k. Ditujukan untuk usia 10 tahun ke atas
- l. Untuk dimainkan oleh satu hingga lima orang

### 3. Sumber ide

Berawal dari ketertarikan penulis pada dunia pendidikan, desain, sastra, dan permainan. Penulis mendapatkan pemikiran untuk menggabungkan seluruh minat tersebut ke dalam bentuk karya yang bernilai dan menyenangkan sehingga muncul ide untuk membuat sebuah permainan papan sebagai pengembang keterampilan halus.

Ide cerita Hopememento yang merupakan hasil karya penulis pada tahun 2008 muncul berdasarkan pengalaman pribadi yang digabungkan dengan imajinasi di masa kecil. Penulis mendapat gagasan untuk mengangkat cerita tersebut menjadi sebuah media interaktif sehingga manfaat atau nilai yang terkandung di dalamnya dapat lebih dirasakan. Sedangkan gagasan yang datang dari luar diri penulis banyak berasal dari novel, film, dan permainan digital.

### 4. Analisis Karya Cipta Visual

Penulis memilih desain visual bergaya surealis berdasarkan latar cerita Hopememento yang merupakan cerita fiksi imajinatif. Desain komponen permainan akan disesuaikan dengan deskripsi cerita sehingga mewakili beberapa bagian dari isi cerita. Bahasa yang digunakan pada panduan permainan maupun komponen permainan adalah bahasa Indonesia.

Mekanisme permainan berdasarkan gabungan antara kemampuan berstrategi dan keberuntungan serta bersifat kooperatif dipilih untuk memperkaya nilai-nilai pengembang keterampilan halus dalam permainan papan Hopememento ini. Permainan papan ini dirancang untuk dimainkan oleh satu hingga lima orang agar

tercipta tingkat kesulitan yang beragam. Sasaran pemain adalah usia 10 tahun ke atas dipilih karena secara psikologis usia 10 tahun ke atas adalah kondisi yang dapat berpikir logis dan sistematis serta memungkinkan untuk penanaman nilai-nilai.

#### 5. Teknik dan Medium Penciptaan

Dalam pembuatan karya HOPEMEMENTO (*Board Game Sebagai Pengembangan Soft Skill untuk Usia 10 Tahun ke Atas*), penulis menggunakan teknik komputerisasi untuk membuat desain visualnya menggunakan program software seperti *Adobe Photoshop CS3* serta *CorelDraw X6*. Selanjutnya desain visual tersebut dicetak melalui jasa percetakan atau *digital printing*.

Beberapa hasil cetakan seperti desain visual papan permainan dan kepingan segi enam akan ditempel pada papan abu atau *greyboard* (Inggris). Dadu dan bidak pemain akan dibuat dengan bahan lempung kertas atau *paper clay* (Inggris) dan diwarnai dengan cat. Seluruh komponen permainan akan dikemas dalam kotak yang terbuat dari karton tebal.

#### F. Sistematika Penulisan Skripsi

Untuk mempermudah penulisan, penulis merancang skripsi ini dalam sistematika sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, memuat pokok bahasan yang mendorong penciptaan skripsi HOPEMEMENTO (*Board Game Sebagai Pengembangan Soft Skill untuk Usia 10 Tahun ke Atas*). Bab ini menguraikan latar belakang penciptaan, tujuan dan manfaat penciptaan, metode penciptaan (pendekatan, prosedur penciptaan, sumber ide, analisis karya cipta visual, teknik dan medium penciptaan), dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN PENCIPTAAN KARYA, menjelaskan landasan yang mendasari proses penciptaan yang berdasar dari kajian kepustakaan dan sumber lainnya. Bab ini diuraikan ke dalam dua bagian: 1) kajian teoritik yang menjelaskan mengenai desain, permainan papan, keterampilan halus, karakter



anak usia 10 tahun ke atas, dan Hopememento; 2) kajian empirik mengenai perkembangan permainan papan di dunia pada umumnya dan di Indonesia pada khususnya.

BAB III METODE PENCIPTAAN KARYA, memuat deskripsi proses penciptaan karya permainan papan Hopememento yang diuraikan ke dalam dua bagian: 1) persiapan (ide, analisis kebutuhan, stimulasi, alat dan bahan); 2) proses penciptaan (tahap pembuatan desain permainan, tahap pembuatan sketsa dan desain grafis, tahap pembuatan prototipe, tahap uji coba, tahap penyelesaian).

BAB IV VISUALISASI DAN ANALISIS KARYA, berisi analisis visual dan konsep yang melatarbelakangi karya permainan papan Hopememento. Bab ini dibagi menjadi dua bagian: 1) analisis visual yang menjelaskan mengenai komponen-komponen permainan dan pengemasan; 2) analisis konseptual yang menjelaskan mengenai karakter (penokohan), nilai-nilai pengembangan keterampilan halus, dan hasil uji coba pada anak usia 10 tahun ke atas.

BAB V PENUTUP, berisi kesimpulan serta saran-saran dari pembahasan karya skripsi permainan papan Hopememento.

DAFTAR PUSTAKA, memuat studi litelatur dan referensi yang telah diperoleh dalam pembuatan skripsi ini.

DAFTAR GAMBAR, memuat nomor halaman gambar dan judul gambar yang terdapat dalam skripsi ini.

DAFTAR ISTILAH, memuat daftar istilah yang terdapat dalam skripsi ini.

LAMPIRAN, berisi lampiran-lampiran yang menunjang proses pembuatan skripsi ini.