

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan bekal seorang anak dalam mewujudkan cita-cita generasi baru yang kompeten dan menjadi sumber daya manusia yang berguna bagi sekitarnya. Dengan pendidikan, setiap generasi diharapkan untuk memiliki daya saing dalam perekonomian dan pembangunan ekonomi bangsa. Pendidikan tidak hanya bertujuan untuk memaksimalkan potensi diri, tapi juga untuk mengembangkan karakter dan perilaku seseorang. Melihat beberapa kasus di Indonesia, muncul pendapat bahwa berpendidikan tinggi bukan jaminan seseorang untuk tidak tergoda melakukan korupsi. Menyepelekan jabatan dan amanah yang diberikan hinggaagalnya mengendalikan diri dari uang dan kekuasaan, dapat berujung pada perbuatan yang bisa menjadi ancaman serius bagi negara. Karena tidak menuntut diri untuk berlaku jujur dan adil, seseorang menjadi tidak professional dalam bekerja. Kebiasaan buruk seperti menghalalkan segala cara juga bisa menjadi indikasi lahirnya seorang koruptor untuk melakukan tindak kejahatan lainnya di kemudian hari. Banyaknya indikasi korupsi dan pelaku koruptor di suatu negara dapat mengancam kesejahteraan masyarakat luas, menciptakan kesenjangan dan kerugian besar yang dapat menghambat pembangunan negara.

Korupsi merupakan permasalahan di masyarakat yang wajib menjadi perhatian kita semua karena dapat mengancam moralitas bangsa, terutama di Indonesia yang ramai dengan korupsi besar hingga suap kecil. Menurut Kaufmann dan Gray (1998; 35[1]:7) korupsi sangat subur di negara berkembang atau transisi dikarenakan pengelolaan ekonomi yang buruk, contohnya pelayanan publik yang tidak efektif memunculkan kebiasaan suap-menyuap yang membebani masyarakat. Suap merupakan problematika korupsi yang biasa beredar di Indonesia, bahkan dilakukan di berbagai pelosok daerah. Penyuapan merupakan pelanggaran Tipikor (tindak pidana korupsi), sebagaimana tertuang dalam Undang-Undang Nomor 31 Tahun 1999 *juncto* Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2001, mengenai 30 jenis korupsi. Dari tiga puluh bentuk, jenis-jenisnya dapat diklasifikasikan menjadi tujuh kategori Tipikor, yaitu: kerugian keuangan negara, suap-menyuap, penggelapan jabatan, pemerasan, perbuatan curang, benturan kepentingan dalam pengadaan, dan gratifikasi. Beberapa kasus korupsi bisa menyebabkan kerugian negara hingga triliunan rupiah, dan menghilangkan banyaknya hak dan kesempatan berbagai pihak.

Ada salah satu strategi dalam memberantas tindak pidana korupsi yaitu dengan menghilangkan sebab dan celah untuk korupsi, mengetahui dan mengidentifikasi tindak pidana korupsi secepat mungkin serta berupaya untuk melaporkannya kepada pihak berwenang apabila termasuk sudah termasuk tindakan pidana. Pendidikan anti-korupsi sangat penting untuk mengurangi angka korupsi di Indonesia pada masa mendatang, sehingga dibutuhkan di tingkat pendidikan manapun agar generasi muda mengetahui serta memahami tindakan korupsi serta bahayanya bagi bangsa Indonesia. Dengan pendidikan, manfaat yang dihasilkan adalah mencetak generasi penerus bangsa yang dipimpin oleh agen perubahan yang bebas korupsi. Lembaga independen seperti Komisi Pemberantas Korupsi (KPK) juga berperan dalam mewadahi pendidikan anti-korupsi, salah satunya adalah mendukung kegiatan penyuluhan. Upaya tersebut merupakan usaha preventif KPK untuk mengurangi korupsi di Indonesia dan mencegah kebiasaan buruk.

Komisi Pemberantas Korupsi melakukan kerja sama dengan beberapa pelaku kreatif untuk mewujudkan materi edukasi melalui berbagai media, seperti animasi, iklan, buku, serta *board game*. Seiring berkembangnya zaman, beragam materi pendidikan yang dahulu ditampilkan dengan cara konservatif dan pembelajaran teks, mulai dikembangkan menjadi berbagai media. Penulis sebagai pelaku desain di bidang *graphic design* turut menciptakan inovasi dengan merancang materi didik terkait pendidikan anti-korupsi dalam bentuk *board game*. *Board game* dipilih sebagai terobosan kreatif untuk menanamkan pesan moral yang lebih baik dibandingkan pelajaran berisi teks. Penulis ingin menciptakan *board game* yang membahas jenis-jenis korupsi, agar pemainnya dapat mempelajari dan mengidentifikasikan tindakan-tindakan yang mengarah pada korupsi. Selain belajar dengan suguhan cerita dan gambar, pemain juga merasakan perannya sebagai pemberantas korupsi. Dengan *board game*, pembelajaran anti-korupsi yang dapat digunakan dimana saja dan untuk siapa saja.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Aktivitas sosialisasi biasa (yang umum dilakukan) disadari kurang berkesan dan terasa memberatkan pelajar di bangku sekolah apabila hanya disuguhkan dengan seminar dan presentasi berisi teks.
2. Mulai berkurangnya pemikiran mengenai penyampaian materi ajar yang konservatif, seperti yang dulu biasa ditujukan pada seminar dan sosialisasi Pendidikan Anti-Korupsi.

3. Bahaya korupsi menjadi perhatian kita semua karena merugikan masyarakat. Sehingga mulai masuk pendidikan anti-korupsi ke kurikulum dan bahkan di terapkan di berbagai media.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana menggambarkan materi korupsi menjadi topik pembelajaran yang menarik untuk tingkat SMA/SMK serta media-nya?
2. Bagaimana merancang materi tindak pidana korupsi masuk sebagai konsep cerita dan *gameplay board game* yang dapat dipahami tingkat SMA/SMK?

1.4 Batasan Masalah

1. Apa

Media utama yang akan digunakan untuk merancang materi pendidikan anti-korupsi adalah *board game*. Perancangan ini sebatas membahas perbuatan yang berhubungan dengan 7 tindak pidana korupsi dan bentuk-bentuk kejahatan yang mengarah kepada koruptor. Materi korupsi akan diubah dalam bentuk ilustrasi dan logo dalam sebuah kartu board game.

2. Waktu

Konsep awal dimulai dari Januari 2020, serta pematangan media dan desain dari Maret hingga selesai.

3. Tempat

Produk ini ditargetkan untuk pasar *board game* lokal. Karakter dan tempat disesuaikan dengan kejadian-kejadian yang diambil dari kasus nyata di Indonesia. Latar tempat *board game* berada di perkotaan Jakarta yang merupakan letaknya pusat pemerintahan dan penyelidikan korupsi.

4. Siapa

Untuk target pemainnya untuk tingkat SMA/SMK atau 15-21 tahun baik perempuan atau laki-laki. Umur target pemain ini umumnya sudah dapat berpikir logis, serta memiliki kesadaran akan konsekuensi tindakannya. Sedangkan produk *board game* dimainkan untuk umur 12+ dan sebanyak 2-5 pemain.

1.5 Tujuan Perancangan

1. Menginformasikan kepada tingkat SMA/SMK serta mengenalkan bentuk tindak kriminal dan aktivitas yang mengarah kepada korupsi sebagai upaya untuk mengedukasi generasi muda agar terhindar dari perbuatan tersebut.
2. Mengolah materi pendidikan anti-korupsi menjadi media permainan dan cerita, yang juga diharapkan dapat berguna bagi para pengajar dan orang tua.
3. Menciptakan media permainan mengenai pendidikan anti-korupsi yang dapat diterima oleh target pasar. Sedikit judul *board game* yang membahas topik mengenai pendidikan anti-korupsi.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Dalam proses perancangan *board game* sebagai media edukasi anti-korupsi, penulis menggunakan metode kualitatif sebagai arahan yang nanti akan diwujudkan menjadi sebuah rancangan desain. Di tahap ini, berbagai informasi dikumpulkan agar dapat diambil kesimpulan. Metode ini mengumpulkan informasi melalui wawancara kepada partisipan, data audio-visual, observasi hingga data dari dokumentasi (Creswell, 2014:16).

1.6.1 Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi memungkinkan kita untuk mengumpulkan informasi sebanyak mungkin mengenai situasi, fenomena dan hal-hal yang terlihat, untuk mendapatkan data yang dibutuhkan (Sarwono dan Lubis, 2007:100). Dengan observasi, penulis turun ke lapangan untuk mencari referensi dari berbagai permainan, material *board game* dan materi korupsi. Observasi bertujuan untuk mengetahui berbagai persepsi di masyarakat dan lingkungan sekitar. Data hasil pengamatan dan pencatatan dapat mendukung penulis dalam penelitian selanjutnya serta akan digunakan sebagai perencanaan desain yang ingin dibangun.

2. Dokumentasi

Tidak hanya mencari data buku dan internet, penulis juga mencari informasi melalui laporan instansi dan dokumen publik yang umum beredar seperti perundang-undangan, modul materi, buku panduan dan juga video. Bentuk-bentuk data yang di teliti tidak hanya berasal dari

sumber data primer, tetapi juga data sekunder seperti gambar, video, berita pers dan lain sebagainya. Penulis juga melakukan dokumentasi terkait desain dan layout, seperti konsep, ilustrasi desain, isinya, pengemasan serta bentuk yang ingin dituangkan dalam *board game*. Dengan terkumpulnya dokumentasi, penulis dapat membandingkan beragam unsur dan isi *board game*, visual permainan dan penyampaian materinya. Pada metode ini, penulis berharap akan mendapat banyak wawasan sebelum menciptakan alur permainannya.

3. Wawancara

Dengan wawancara, kita berhadapan langsung dengan sumber data yang diinginkan. Melakukan wawancara memungkinkan penulis mendapat informasi, cerita, dan informasi historis yang dapat dikembangkan menjadi bahan pembelajaran, ide serta bayangan untuk membangun konsep-konsep materi tersebut, menjadi alur cerita *board game*. Misalnya mengajukan pertanyaan-pertanyaan terkait korupsi untuk mendalami materi yang akan dikembangkan menjadi isi permainan. Tidak hanya satu sumber saja, penulis juga akan melakukan wawancara dengan desainer lain terutama yang pernah membuat *board game*. Dengan wawancara, penulis terbantu untuk memahami *board game* melalui pandangan orang lain. Selain itu, wawancara juga dilakukan untuk mendapat keterangan dari penyuluh anti-korupsi dan juga informasi terkait kegiatan sosialisasi KPK.

4. Kuesioner

Kuesioner adalah alat pengumpulan informasi dari sebuah populasi, dengan mengajukan pertanyaan pada mereka. Kuesioner yang dibagikan akan digunakan untuk mendengar pendapat khalayak yang lebih umum atau target sasaran. Responden yang dikumpulkan akan melalui berbagai pertanyaan-pertanyaan dan menjawab beberapa hal mengenai desain, *board game* dan pemahamannya pada pendidikan anti-korupsi. Metode ini digunakan untuk mendapatkan banyak responden yang berada di situasi dan lingkungan tertentu, yang sengaja penulis kumpulkan agar mendapat jawaban data yang lebih beragam.

1.6.2 Analisis Data

Agar materi board game dapat mengomunikasikan pendidikan anti-korupsi tingkat SMA/SMK, maka perancangannya dimulai setelah informasi dan hasil analisis data telah terkumpul. Penulis menggunakan analisis matriks, yang

tujuannya untuk membandingkan objek visual yang sudah ada dan mengidentifikasi informasi terkait. Menurut Soewardikoen (2019: 104-106), analisis matriks membandingkan informasi beberapa objek secara sejajar, dan menganalisis bentuk hingga unsur elemen visual untuk ditarik kesimpulan.

1.7 Kerangka Perancangan

FENOMENA

Maraknya kasus korupsi di Indonesia menciptakan kesadaran dalam menggencarkan pendidikan anti-korupsi. Contohnya dengan berinovasi terhadap media edukasi dan bahan ajar pendidikan anti-korupsi. Sejak 2014, board game menjadi media baru dalam sosialisasi KPK, karena dianggap menyenangkan dan efektif dalam menanamkan pesan moral dan pendidikan korupsi untuk kriteria remaja muda. Hal ini sejalan dengan masuknya pendidikan anti-korupsi di kurikulum Indonesia. Walaupun bukan sebagai mata pelajaran baru, tetapi program ini diterapkan pada murid melalui kegiatan/cara pembelajaran lain.

LATAR BELAKANG

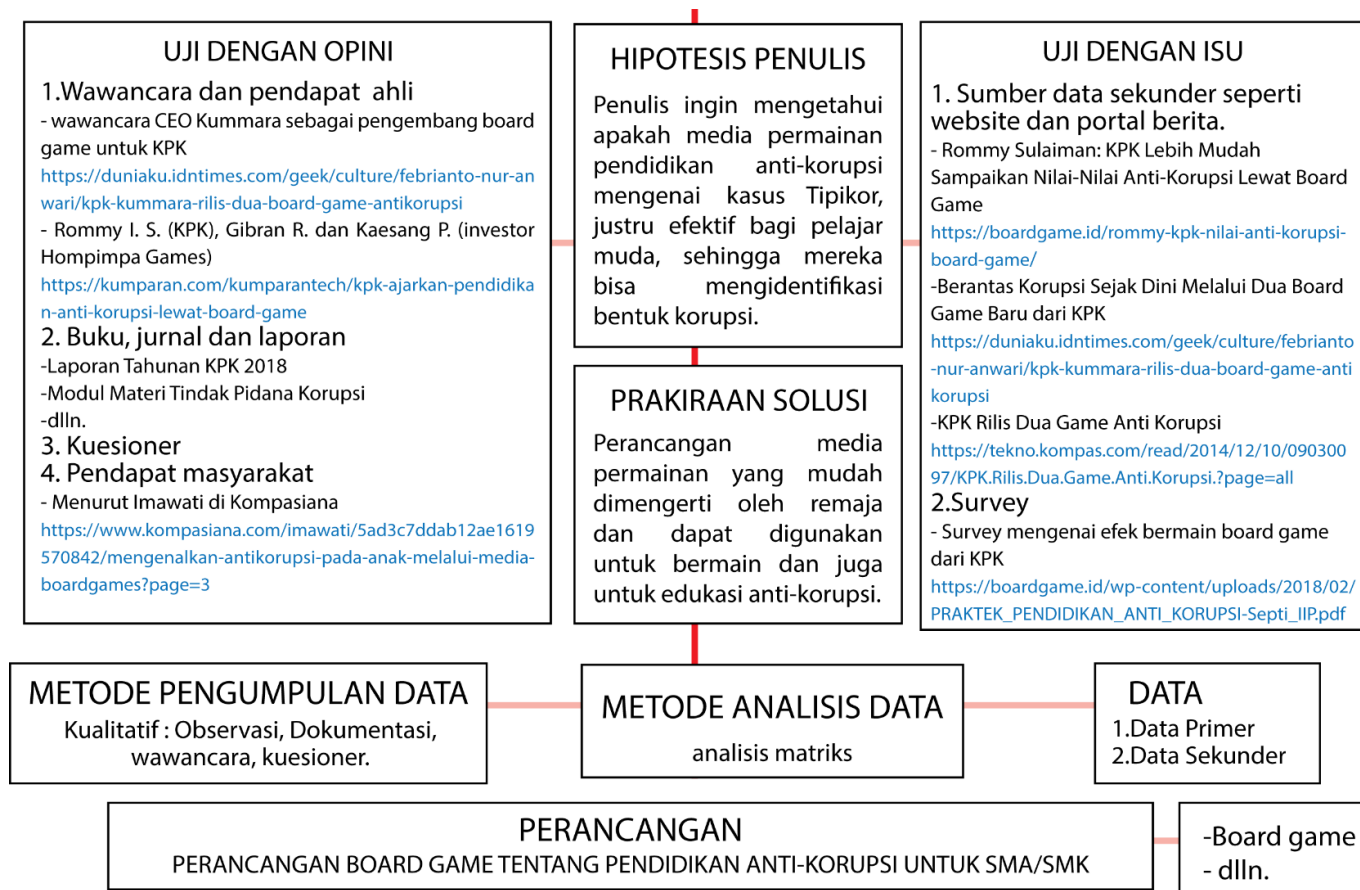
Upaya untuk mengurangi angka korupsi di Indonesia melalui usaha *preventif* yang ditujukan untuk generasi muda, dengan menanamkan nilai anti-korupsi sejak dini melalui wadah kegiatan dan media pembelajaran yang efektif. Mentalitas anti-korupsi bisa terwujud apabila kita terus membimbing generasi baru untuk mampu mengidentifikasi dan memperbaiki sistem masyarakat Indonesia dengan kondisi-situasi yang baru.

IDENTIFIKASI MASALAH

1. Aktivitas sosialisasi biasa (yang umum dilakukan) disadari kurang berkesan dan terasa memberatkan pelajar di bangku sekolah apabila hanya disuguhkan dengan seminar dan presentasi berisi teks.
2. Mulai berkurangnya pemikiran lama mengenai penyampaian materi ajar yang konservatif, seperti yang biasa ditujukan pada seminar dan sosialisasi. Dengan menggunakan board game, materi yang berat akan lebih mudah bila praktek pada permainan.
3. Bahaya korupsi menjadi perhatian kita semua karena merugikan masyarakat dan bahkan dilakukan oleh orang berpendidikan. Karena itu mulai digencarkannya pendidikan anti-korupsi yang juga masuk sebagai kurikulum baru.

RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana menggambarkan materi korupsi menjadi topik pembelajaran yang menarik untuk tingkat SMA/SMK serta media-nya?
2. Bagaimana merancang materi tindak pidana korupsi masuk sebagai konsep cerita dan gameplay board game yang dapat dipahami tingkat SMA/SMK?



Gambar 1. 1 Model Kerangka Penelitian
 Sumber: Nadhira Diyanti S. (2020)

1.8 Sistematika Penulisan

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini, penulis membahas fenomena dan topik yang melatari perancangan media permainan pendidikan anti-korupsi dan menggambarkan permasalahan secara garis besarnya saja. Tujuan bab ini untuk menjelaskan masalah dan latar belakang secara abstrak, merumuskannya menjadi pertanyaan, menetapkan batasan masalah dan menyusun kerangka penelitiannya. Untuk pengumpulan data, penulis menggunakan metode kualitatif dan analisis matriks.

2. BAB II DASAR PEMIKIRAN

Bab ini memaparkan teori terkait permasalahan dan topik yang dibahas sebelumnya. Sebagai pedoman dasar, bab ini membahas teori seperti desain,

pendidikan korupsi dan juga mengenai mekanisme permainan. Bab dua menjadi landasan pengetahuan yang penulis kumpulkan datanya dari para ahli buku, jurnal dan penelitian sebelumnya.

3. BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

Tahapan ini membahas informasi yang dikumpulkan sebelum masuk tahap desain, seperti data-data dari observasi, wawancara, hingga pembahasan hasil analisis matriks. Apabila bab sebelumnya membahas pengetahuan umum yang ada, bagian ini membahas informasi yang dikumpulkan sendiri oleh penulis yang turun ke masyarakat, melakukan pengamatan, menguraikan tanggapan dan pendapat dari pandangan setiap orang yang berbeda-beda.

4. BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Bab ini membahas hasil desain dari data yang diperoleh sebelumnya, dan penyampaian tahap akhir perancangan desain serta media pendukungnya, seperti pembahasan isi permainan, proses menggambar, produksi, penggunaan material, packaging hingga media pemasaran dan penyampaiannya sampai kepada masyarakat.. Ide yang sebelumnya hanya garis besar sudah direalisasikan menjadi board game.

5. BAB V PENUTUP

Penutup penelitian ini berisi kesimpulan dan saran selama menjalani setiap tahapan tugas akhir.