



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Empati adalah sebuah kemampuan untuk memahami perasaan orang lain, dan untuk menunjukkan atau merasakan empati tersebut tidak perlu dengan langsung merasakan kejadian dari orang tersebut, tetapi empati lebih ke arah untuk mencoba mengerti dari segi perspektif orang tersebut. Tapi sayangnya rasa empati setiap individu mulai berkurang, terutama di kalangan remaja (Bariso, 2018).

Rendahnya empati pada seseorang diakibatkan karena keterlibatan pada situasi lingkungan yang kurang baik atau secara genetika dari sejak lahir. Dampak dari kemampuan empati yang rendah dapat mengakibatkan ketidakpekaan kemampuan untuk merasakan, membayangkan emosi diderita oleh orang lain dan lebih mementingkan ego diri sendiri. Seperti artikel yang dilansir pada tanggal 8 Mei 2020, seorang *youtuber* berumur 21 tahun, Ferdian Paleka, membuat sebuah konten *prank* sembako berisi sampah dan diberikan kepada orang yang berada dalam situasi ekonomi yang lemah. Dari situasi tersebut dapat digambarkan bahwa dia lebih mementingkan ego diri sendiri, lebih mementingkan bagaimana caranya supaya bisa membuat konten yang menarik dan mendapatkan banyak *subscriber* (Aida, 2020).

Menurut Lukman pola pikir pada masa kanak-kanan adalah berpikir konkrit yang artinya percaya dengan apa yang dilihat dan melihat suatu masalah dari satu sudut pandang. Pemikiran tersebut berkembang seiring berjalannya waktu menuju

remaja yang mulai berpikir secara abstrak, mulai mampu mempertimbangkan berbagai sudut pandang pada saat yang sama. Kemampuan dalam berempati, menempatkan diri pada posisi orang lain ikut meningkat (Wicaksono, 2018).

Untuk meningkatkan kemampuan seseorang dalam berempati dan merasakan emosi seseorang, orang tersebut dapat mengembangkan kemampuan mereka melalui media baca yang membawakan unsur naratif. Penulis memutuskan untuk menggunakan media baca sebagai alat untuk mengembangkan kemampuan seseorang dalam mengembangkan empati karena media baca memiliki unsur bahasa dan visualisasi, karena berdasarkan hasil pembuktian dalam studi milik Matthijs Bal dan Martijn Verltkamp (2013) bahwa emosi orang dapat diukur seberapa jauh ketika membaca buku, seperti apa rasa cemburu terhadap karakter lain, serta dapat membangun kepekaan terhadap perasaan orang lain di dunia nyata. Proses tersebut dilakukan dengan membayangkan diri si pembaca sebagai karakter dalam sebuah buku, sehingga pembaca dapat berempati dengan emosi yang dirasakan oleh mereka (Joseph, 2017). Karena karakter dari cerita terkadang memiliki sebuah keterkaitan dengan pembaca dari segi pengalaman hidup sehingga dapat mempengaruhi psikologis pembaca (Setiawan, 2020).

Menurut Herlina (2013) dalam bukunya yang berjudul “Bibliotherapy: Mengatasi Masalah Anak dan Remaja dalam Buku”, pada usia 14 – 25 tahun pembaca remaja sudah dapat menyerap dan memahami cerita seperti cerita binatang, kisah petualanga, kisah kehidupan remaja, cerita yang mengarah ke nilai-nilai pribadi, dan pengalaman manusia yang tidak biasa. Menurut peneliti dari *The Massachusetts Institute of Technology* (MIT), Joshua Hartshorne mengatakan

bahwa daya otak untuk memproses dan mengingat informasi dengan cepat pada umur sampai dengan umur 25 tahun (Cahya, 2017).

Lalu perancangan untuk tugas akhir yang akan penulis buat adalah berupa media buku cetak yaitu *gamebook* yang sudah ditargetkan kepada pembaca yang geografisnya disesuaikan dengan penulis. *Gamebook* dapat menyampaikan cerita secara interaktif kepada pembaca, didukung oleh karakter sebagai penyampai pesan dari cerita tersebut. tidak hanya itu saja, *gamebook* melibatkan pembacanya melalui sebuah bentuk keputusan yang disampaikan melalui bentuk naratif dan juga berulang. Jadi pembaca bisa merasakan pengalaman yang berbeda-beda.

Gamebook merupakan salah satu bentuk dari *game* yang menggunakan buku sebagai media interaktif bagi pemain. *Ending* cerita yang berbeda – beda tergantung dari pilihan pembaca merupakan ciri khas yang membedakan *gamebook* dari buku biasa.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana cara merancang *gamebook* yang dapat meningkatkan rasa empati kepada pembaca dari usia 14 – 25 tahun?

1.3. Batasan Masalah

1. Geografis
Domisili Tangerang sebagai target primer
2. Demografis
Pembaca pria dan wanita dari usia 14 – 25 sebagai target primer
3. Psikografis

- a. Kemampuan empati rendah
- b. Suka membaca, suka membaca dan bermain *game*
- c. Sudah/ belum pernah membaca *game book*

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Merancang *gamebook* yang dapat menyampaikan pesan serta rasa empati kepada pembaca.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

1. Manfaat bagi penulis
Sebagai salah satu syarat kelulusan dalam pembuatan tugas akhir dan untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds)
2. Manfaat bagi masyarakat
 - a. Memahami dan mendalami rasa empati
 - b. Memperkenalkan kembali media baca interaktif berbentuk *game book*
3. Manfaat bagi universitas
Sebagai sumber informasi dalam proses perancangan karakter dan cerita pada *game book* untuk bisa meningkatkan empati.