



### **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**

Berdasarkan *Indonesia Corruption Watch* (ICW), jumlah kasus korupsi tahun 2018 sebanyak 454 kasus dimana terdapat 1.087 orang tersangka dan kerugian negara mencapai 5,6 Triliun Rupiah. Dari 176 negara yang diukur skor *Corruption Perception Index* (CPI), Indonesia masih menempati urutan ke-90. Menurut sebuah jurnal karya Widhiyaastuti dan Ariawan (2018), remaja Indonesia sudah menyadari kritisnya kasus korupsi di Indonesia, namun mereka belum siap untuk melakukan tindakan antikoruptif. Remaja Indonesia belum punya kesadaran akan peran mereka sebagai agen perubahan bangsa di bidang korupsi.

Berita korupsi yang menyebar di media informasi sudah menjadi contoh konkret dimana dunia profesional masih diisi oleh perilaku koruptif. Menurut sebuah artikel oleh Komisi Pemberantasan Korupsi (2019), korupsi terjadi karena tidak ada nilai-nilai antikorupsi yang kuat ditanamkan di dalam diri. Melalui pembelajaran nilai-nilai antikorupsi, diharapkan seseorang akan memiliki kendali diri terhadap praktik-praktik korupsi.

Sihombing (2016) mengungkapkan perilaku antikoruptif perlu dikembangkan sejak dini, salah satunya dengan mengajarkan nilai-nilai antikorupsi dan integritas ke generasi muda. Menurut portal web yang dikembangkan oleh KPK, “Anti-Corruption Clearing House” (2017), ekspresi integritas bisa dipakai

untuk melawan korupsi karena merupakan antitesis dari korupsi itu sendiri. Kebiasaan ini bisa dibangun saat masih remaja di mana perkembangan otak masih sangat dramatis (Wyatt et al.,2017). Pengajaran tentang nilai-nilai antikorupsi penting untuk diajarkan sejak dini sebagai upaya pencegahan korupsi. Tindakan sehari-hari yang sederhana seperti berbohong atau terlambat ini termasuk perilaku koruptif dan menjadi cikal bakal korupsi.

Bermain *board game* menawarkan pemainnya *high-order thinking* termasuk di dalamnya kemampuan membandingkan, berdebat, membujuk, mempertanyakan alasan, memutuskan pilihan, dll (Mayer & Harris, 2010). Kemampuan ini sesuai dengan kombinasi 9 nilai-nilai antikorupsi oleh Komisi Pemberantas Korupsi (KPK). Menurut Zander (2019), *board game* mampu menyediakan pembelajaran sejak dini kepada generasi muda. Maka dari itu, *board game* untuk mengajarkan nilai antikorupsi diperlukan untuk mengajarkan remaja akan perannya sebagai agen antikorupsi.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang *board game* untuk mengajarkan nilai-nilai antikorupsi pada remaja?

## **1.3. Batasan Masalah**

Mengingat pembahasan tentang perkembangan karakter sangatlah luas, batasan masalah dalam tugas akhir ini adalah menggunakan media interaktif *board game*. Batasan lain yang diambil untuk membahas tugas akhir ini adalah:

### 1. Geografis

Batasan primer tugas akhir ini adalah wilayah Tangerang Selatan, sedangkan batasan sekunder wilayah Indonesia.

### 2. Demografis

Laki-laki dan perempuan, diutamakan ke remaja usia 15-21 tahun, seorang pelajar atau anak kuliah.

### 3. Psikografis

- a) Remaja yang gemar bermain, terutama *board game*
- b) Remaja yang prihatin dengan perilaku koruptif di sekitarnya
- c) Remaja yang ingin mengembangkan integritasnya

## 1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan tugas akhir ini adalah merancang sebuah *board game* untuk mengajarkan nilai-nilai antikorupsi pada remaja.

## 1.5. Manfaat Tugas Akhir

Perancangan *board game* untuk mengajarkan nilai antikorupsi memiliki beberapa harapan, diantaranya:

### 1. Bagi Penulis

Perancangan *board game* ini memberikan banyak pengalaman baru tentang topik perilaku antikoruptif dan cara mengajarkan nilainya dengan cara interaktif ke agen-agen antikorupsi sejak dini.

## 2. Bagi Universitas

Perancangan ini memberikan referensi dan inspirasi untuk mahasiswa *Interaction Design* generasi selanjutnya untuk membuat *board game* yang menghimbau tentang urgensi di masyarakat.

## 3. Bagi Masyarakat

Perancangan *board game* ini memberikan manfaat untuk membuka cara baru mengajarkan nilai antikorupsi dengan lebih interaktif dan menyenangkan, terutama dikalangan remaja untuk berani memulai perilaku antikoruptif dan berintegritas.