Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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.

Perpustakaan Univeristas Multimedia Nusantara

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Desain Grafis

Menurut Landa (2011) dalam bukunya *Graphic Design Solution*, desain grafis adalah bentuk dari komunikasi visual untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada penontonnya. Desain grafis terbentuk dari kreasi, pilihan dan keharmonisan dari elemen visual yang dibuat desainernya. Semakin besar arti yang ingin disampaikan, semakin kuat desain grafis yang diterapkan.

2.1.1. Elemen-Elemen Desain

1. Titik

Satuan terkecil dari sebuah garis adalah titik, biasanya divisualisasikan dengan sebuah lingkaran kecil. Dalam dunia digital, titik terkecil adalah kumpulan komposisi pixel dalam bentuk segi empat.

2. Garis

Garis adalah titik yang diperpanjang sesuai jalurnya, garis juga sebuah tanda yang dibuat oleh suatu benda ketika digambarkan di atas sebuah permukaan, contohnya menarik sebuah garis lurus dengan pensil atau menggambar garis zig-zag dengan tinta spidol. Garis biasa dihitung dari panjangnya dan bukan lebar. Garis juga memiliki banyak peran di komposisi dan komunikasi.

3. Bentuk

Bentuk adalah sebuah area datar 2 dimensi dan bisa diukur tinggi dan lebarnya, terdiri dari sebuah garis, warna, atau tekstur sebagian atau sepenuhnya. Kualitas dari sebuah bentuk bisa diukur dari cara menggambarnya, semua bentuk bisa diuraikan menjadi 3 bentuk utama, yaitu lingkaran, segitiga dan segiempat.

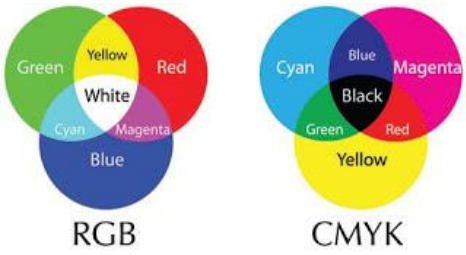
4. Warna

Warna adalah elemen desain grafis yang sangat kuat dan provokatif, warna juga adalah sebuah elemen yang bisa dilihat dengan pantulan cahaya dan direfleksikan benda dan diterima mata sebagai warna. Kategori warna dibagi menjadi 3 bagian, yaitu:

a) *Hue*

Hue adalah nama dari sebuah warna dan terbagi menjadi warna yang terlihat hangat dan dingin dan diproses dari ingatan memori. Warna hangat terdiri dari merah, oranye dan kuning, sedangkan warna dingin adalah biru, hijau dan ungu.

Warna juga terbagi menjadi warna primer dan sekunder melalui model warna RGB dan CMYK. Warna RGB atau aditif adalah warna primer di media digital berbasis cahaya. Warna primer pada RGB adalah merah, biru dan hijau, apabila warna primer dicampurkan dengan seimbang akan membuat warna putih. Warna sekunder terdiri dari kuning, magenta dan cyan. Pada warna CMYK atau warna subtraktif, warna primer adalah merah, biru dan kuning, apabila warna primer dicampurkan dengan seimbang akan membuat warna hitam. Warna sekunder pada CMYK adalah hijau, ungu dan oranye.



Gambar 2.1. Perbandingan Warna RGB dan CMYK
(Sumber: http://ronald-hd.blogspot.com/2016/03/pengertian-dan-perbedaan-rgb-dan-cmyk.html)

b) *Value*

Value mengarah kepada *luminosity*, sebuah gelap terangnya sebuah warna. Untuk mengatur sebuah *value*, dua warna netral akromatik yang bekerja adalah hitam dan putih. Hitam adalah *value* terberat, sedangkan putih adalah yang paling ringan. Warna hitam bisa dicampurkan untuk membuat warna lebih gelap (*shade*) dan putih dicampurkan untuk membuat warna lebih terang (*tint*). Di prinsip komposisi, *value* sangat penting untuk mengidentifikasi sebuah objek. *Value* yang kontras akan memberikan *impact* untuk membedakan *figure* dan *ground*.

c) *Saturation*

Saturasi membahas tentang terang kusamnya sebuah warna. Jika sebuah *hue* berada dalam intensitas tertinggi, maka disebut sebagai saturasi murni. Warna dengan saturasi tinggi tidak tercampur sama sekali dengan warna netral (abu-abu). Warna netral akan memburamkan saturasi karena menipiskan kemurnian *hue*. Sebuah warna yang sudah buram karena tercampur warna abu (*tone*) disebut sebagai warna *dull*.

5. Tekstur

Tekstur adalah representasi sebuah kualitas permukaan. Dalam karya visual, kategori tekstur terbagi menjadi taktil dan visual. Tekstur taktil bisa dirasakan dengan indra peraba, biasanya dibuat dengan teknik *embossing*, *stamping*, *engraving* dan *letterpress*. Tekstur visual adalah ilusi 2d dari taktil, contohnya fotografi atau renda baju.

2.1.2. Prinsip-Prinsip Desain

Menurut Landa (2011) prinsip desain adalah mencoba kombinasi elemen-elemen desain yang sudah ada untuk mencoba membuat komunikasi visual. Kombinasi ini bersifat bebas dan penting diterapkan untuk membuat karya yang baik.

1. Keseimbangan

Balance adalah keadaan stabil yang dihasilkan pembagian sama rata dari sebuah berat visual dari tabel sumbu, atau distribusi elemen desain di komposisi yang sama rata. Keseimbangan juga terbagi menjadi simetri dan asimetri. Simetri atau refleksi simetri adalah keseimbangan yang dihasilkan dari satu tarikan garis dan kedua bagian yang terbelah memiliki berat elemen visual yang rata dan terefleksikan seperti kaca. Garis bisa berbentuk horizontal, vertikal dan diagonal. Asimetri adalah pembagian rata berat visual di suatu desain dari elemen desain di sumbu axis. (hal 25-26)

2. *Emphasis*

Emphasis adalah penempatan visual berdasarkan penempatan elemennya, emphasis mengarahkan mata penontonnya berdasarkan elemen dari yang paling penting ke yang kedua terlihat, ketiga, dst. *Focal point* adalah bagian dari desain

yang diberikan emphasis terbesar. Emphasis bisa tercapai dari teknik isolasi, penempatan, ukuran, kontras warna, arah, dll. (hal 29-30)

3. Irama

Rhythm dalam desain adalah sebuah pengulangan konsisten terhadap suatu elemen desain yang mengarahkan mata penontonnya dari bagian ke bagian lainnya. Kunci untuk membuat irama yang baik adalah mengerti perbedaan repetisi dan variasi. Repetisi adalah ketika satu atau lebih elemen visual diulang dengan konsisten. Variasi adalah modifikasi sebuah repetisi elemen yang digabungkan dengan elemen lain. Repetisi bertujuan mengarahkan mata penonton, sedangkan variasi menarik penontonnya dan membuat elemen kejutan. Repetisi tanpa variasi akan membosankan, namun variasi yang terlalu banyak akan menghancurkan irama itu sendiri. (hal 30-31)

4. *Unity*

Kesatuan adalah prinsip desain dimana elemen desain yang berbeda seakan menjadi satu kesatuan besar yang tidak terpisahkan. Kesatuan yang baik adalah komposisi elemen desain yang menyatu seluruhnya dalam satu karya desain. Pemahaman ini memicu istilah *gestalt*, dimana pikiran penonton diuji untuk melihat tempat, orientasi, bentuk, warna, dll. sebagai satu kesatuan untuk membuat persepsi baru. Hukum *gestalt* diantaranya *similarity*, *proximity*, *continuity*, *closure*, *common fate* dan *continuing line*. (hal 31-32)

5. Proporsi

Proporsi adalah perbandingan ukuran visual antara satu bagian ke bagian lain dan keseluruhan desain. Proporsi juga sebuah aransemen estetik dari sebuah desain,

sebuah kesatuan besar yang harmonis antara satu elemen dengan yang lainnya. Harmoni tercapai dari persetujuan desainer dan penonton akan satu elemen yang dihubungkan dengan elemen lainnya yang terkonstruksi dan terkomposisi. Contoh proporsi yang dianggap mencapai harmonisasi adalah *Spiral Fibonacci* dan *Golden Ratio*. (hal 34-36)

2.1.3. Ilustrasi

Dalam buku *Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective*, Male (2017) mendeskripsikan ilustrasi adalah komunikasi yang sudah dikontekstualisasikan secara spesifik ke penontonnya. llustrasi mempunyai objektif memegang kunci dari dunia imajinasi, mendeskripsikan dunia yang ada tapi tidak bisa dilihat mata. Contohnya pada buku anak, ilustrasi fiksi maupun non-fiksi membantu indra dan intelek anaknya untuk berkembang dan berimajinasi lebih lagi dari yang diberikan.

Peran ilustrasi adalah untuk mengkomunikasikan konteks kepada penontonnya. Peran ilustrasi terbagi dalam beberapa jenis:

1. Mendokumentasikan, mereferensikan dan memberikan instruksi dari informasi.
2. Media komentar atau penafsiran dari sebuah kejadian atau berita politik oleh jurnalis atau komentatornya.
3. Media *storytelling* untuk menyampaikan cerita naratif, komik, buku bergambar untuk pembaca pemula, dan cerita fiksi.
4. Media persuasif yang digunakan pada pelatihan dan periklanan.
5. Media Identitas oleh branding perusahaan, *packaging* produk, cover buku atau album musik, dll.

2.1.4. *Layout*

Menurut Jamie (2013) *layout* adalah aransemen dari elemen dari suatu halaman yang bertajuk kepada peletakan gambar, tulisan dan *style*. Pemahaman *layout* penting untuk dimengerti agar pesan yang ingin disampaikan tersalurkan dan dipahami oleh *target*nya. *Layout* yang baik akan memaksimalkan objek-objeknya untuk membuat komposisi yang kuat.

Fungsi dari sebuah *layout* tergantung dari medianya, biasanya digunakan agar terlihat menarik oleh *target* penonton dan nyaman dilihat. Fungsi lainnya seperti mudah dibaca dan dimengerti apabila penonton ingin mencari tahu lebih lanjut informasi yang diberikan.

2.1.5. *Grid*

Dalam bukunya "Graphic Design Solution", Landa (2010) menyebutkan *grid* menyediakan sistem untuk mengatur kejelasan dan minat visual pada pembaca. *Grid* juga memudahkan penggabungan dari lebih dari satu desainer pada tim produksi. Setelah mengidentifikasi konten, langkah selanjutnya untuk membuat *grid* adalah: menentukan format lebar kolom untuk teks dan ilustrasi, margin lebar kolom, *sidebars*, catatan kaki, *gutter*, *bleeds*; relasi teks ke gambar; dan apakah *grid* diputuskan untuk tidak rata. Terdapat dua pilihan *grid* dasar, diantaranya:

1. *Modular Grid*

   Kelebihan *modular grid* adalah informasi yang bisa dikumpulkan menjadi modul individu dengan fleksibel. Ketika mendesain konten dengan ilustrasi yang berat, *modular grid* mampu mengakomodasi satu kolom tertentu sebagai badan teks. *Grid* tipe ini adalah yang paling fleksibel dan variatif. (hal. 209)

2. *Column Grid*

Column grid juga fleksibel dan bekerja baik untuk badan teks. Bergantung pada ukuran dan proporsi format, kombinasi kolom bisa mengakomodasi *headers* dan visual kecil. *Column grid* juga bisa mendukung untuk teks dan visual yang besar. Kolom yang ditentukan bisa rata atau tidak bergantung pada konten dan fungsi *grid* tersebut dipakai. (hal. 210)

2.1.6. Tipografi

Menurut Cullen (2012) tipografi adalah sebuah proses membuat karya dari bahasa menjadi visual yang bisa dilihat indra mata. Desainer memasukan kata-kata ke bahasa visual yang yang semantik dan estetik diwaktu yang bersamaan, menyampaikan suatu pesan dan memicu sebuah emosi penontonnya. Tipografi sering disalahpahamkan sebagai tulisan tangan dan kaligrafi, tapi kedua istilah tersebut hanya memasukan unsur spesial dan terbatas dari segi tipografi manual. Secara digital, *typeface* adalah alternatif penyampaian tipografi yang unik.

Dengan memilih karakteristik dari sebuah *typeface*, desainer bisa menyampaikan sifat dari sebuah desain. Contohnya *Old Style typeface Garamond* yang bersifat hangat dan bersahabat jika padukan dengan balon kata, atau huruf kapital di *Centaur* yang bersifat elegan.

2.2. Board Game

Dalam buku *Moves in Mind: The Psychology of Board games*, Gobet, Voogt dan Retschitzki (2004) menulis bahwa definisi *board game* itu sendiri terkadang berbeda karena paparan aturan yang berbeda satu dan yang lainnya. Peneliti telah membuat dua definisi *board game* secara psikologis berdasarkan karakteristiknya.

Definisi pertama berhubungan dengan aturan, dimana *board game* adalah *game* dengan aturan tetap yang membatasi jumlah komponen, posisi dan jumlah aksi yang memungkinkan. Berbeda dengan game *skill* aksi yang tidak terbatas, *board game* membatasi aksi dengan sejumlah aturan cara bermain. Kedua secara teoritis, *board game* adalah sebuah papan dengan komponen diatasnya. Aspek ini juga menyatakan bahwa perpindahan komponen bisa mengubah situasi di atas papan dan komponen lain yang berhubungan.

2.2.1. Tipe *Board game*

Menurut Truong (2019), tipe-tipe *board game* sudah jauh berkembang dari perspektif tradisionalnya. Semakin banyaknya pendatang baru terjun juga mempengaruhi variasi permainan di dunia *board game*. Beberapa tipe yang biasa ditemukan, yaitu:

1. *Abstract Strategy Board game*

   Board game strategi abstrak adalah salah satu yang paling tua. *Game* ini tidak mengandalkan tema dunia nyata dan permainan hanya mengandalkan logika berpikir. Pemain diberikan sejumlah aturan bermain dan tantangan berasal dari kompleksitas kemungkinan yang terjadi. *Game* tipe ini melatih *critical thinking* dimana pemain harus berpikir beberapa langkah kedepan untuk mengakali lawannya. Elemen dari *board game abstract strategy* adalah *straightforward* pemain *vs* pemain; mengandalkan kemampuan bukan keberuntungan; dan tidak bertema. Contoh dari *board game* tipe ini adalah *Catur* dan *Othello*.

2. *Educational Board game*

Board game edukasi banyak dikembangkan untuk mendapatkan manfaat pendidikan. Elemen dari *board game* tipe ini adalah ditargetkan untuk anak muda dan bertujuan mengajarkan sebuah keahlian, teknik atau sebuah bidang tertentu. Meskipun terkenal dengan *game* yang kekanak-kanakan dan *trivia-heavy, board game* edukasi merupakan alat pengajaran yang baik karena mekaniknya yang sederhana dan mengajarkan anak muda tentang bekerja sama dna mengikuti sebuah aturan. Contoh dari *board game* ini adalah *Azul, Santorini* dan *Ravensburger Labyrinth*.

3. *Cooperative Board game*

Game Kooperatif sangat dianjurkan apabila ada satu pemain yang lebih kompetitif dari yang lain. Elemen dari *board game* ini adalah pemain bermain bersama untuk mengalahkan *game* yang dimainkan, pemain hanya bisa menang atau kalah bersama, objektif yang sulit diselaraskan dengan kolaborasi pemainnya. *Board game* jenis ini mempunyai mekanik *Artificial Intelligence* (A.I.) acak yang digunakan untuk melawan kemenangan pemain. Contoh dari permainan ini adalah *Pandemic, Arkham Horror* dan *Forbidden Island*.

4. Eurogame (German-Style Board game)

Awalnya *board game* ini digunakan sebagai sentimen anti-perang, namun para desainer *board game* Jerman mulai membelokkan tema ke sejarah ekonomi seperti agrikultur, infrastruktur dan pembangunan. Elemen dari *board game* ini adalah memasukan unsur interaksi tidak langsung antar-pemain, fokus kepada goal ekonomi dibanding ekspansi militer, mendukung pemain menggunakan skill

dibanding *luck* dan pemain jarang tereliminasi. *Game* tipe ini baik dimainkan dalam keluarga atau grup karena dibanding merasa terserang dan dipaksa keluar, pemain bisa menghitung poin dan memanfaatkan kesempatan elemen keberuntungan sambil terus bermain hingga akhir. Contoh dari *game* tipe ini adalah *Power Grid*, *Puerto Rico*, *Ticket to Ride*, dll.

5. *Hidden Traitor Game*

Elemen-elemen dalam *board game* ini adalah ada satu atau lebih pemain yang mencoba merusak keseluruhan grup permainan, bisa dimainkan dalam grup besar, mengharuskan tiap pemain menanyakan loyalitas motivasi pemain lain, menggabungkan kebohongan, penghianatan dan kerusakan aliansi dan biasanya membuat sesi *game* cepat dan kemungkinan bermain ulang tinggi. Contoh *board game* ini adalah *One Night Ultimate Werewolf*, *The Resistance*, dll.

6. *Worker Placement Board game*

Di *board game* tipe *Worker Placement*, pemain akan mempunyai banyak *meeple* yang melambangkan pekerja yang tersedia. Elemen pada *board game* tipe ini adalah: bergantung pada strategi metodikal dibanding keberuntungan; pemain dibatasi *resource*; mengharuskan pemain mengorganisir dan membuat rencana untuk sukses; dan tiap mempunyai *mat* yang dihubungkan dengan komponen. Contoh *board game* tipe ini adalah *Stone Age*, *Lords of Waterdeep*, *Agricola*, *Trajan*,dll.

7. *Role Playing Game (RPG)*

Elemen *board game* tipe *RPG* adalah: Bertematik berat, bergantung pada mekanik *leveling*, dan sering menggunakan komponen *random* sebagai A.I.

seperti dadu. Tipe *board game* ini mengkombinasikan *RPG* pada *game* digital dengan mekanik *board game* dan menarik untuk dimainkan. Contoh *board game* tipe ini adalah *Legacy of Dragonholt* dan *Gloomhaven*.

8. Legacy Board game

Board game dengan tipe ini melanjutkan apa yang permainan sebelumnya sudah dilakukan. Elemen dari *board game* tipe ini adalah: Permainan yang memaksa; permainan sebelumnya akan berefek pada permainan kedepannya dan apabila satu skenario sudah tercapai, permainan tidak bisa dimainkan seterusnya. Contoh permainan ini adalah *Charterstone*, *Pandemic* Legacy,dll.

9. War Games & Wargaming

Elemen-elemen dari tipe *board game* ini adalah menggunakan peta strategi berskala besar dan permainan bergantung pada strategi tiap pemain, namun menggunakan keberuntungan untuk menstimulasikan pertarungan. Contoh *board game* tipe ini adalah *Avalon Hill and Allies 1994*, *1775-Rebellion* dan *Days of Wonder Memoir*.

10. Technology-Enhanced Games

Dengan teknologi yang semakin kecil dan murah, tidak jarang *board game* memasukan alat bantu teknologi untuk membantu permainan. Elemen dari tipe *board game* ini adalah: Memasukan elemen elektronik ke dalam permainan; menggunakan aplikasi *sm*art*phone* untuk mengembangkan permainan atau memberi arahan dan memberikan mekanik yang relatif baru. Contoh dari *board game* tipe ini adalah *Mansion of Madness*, *XCOM*: *The Board game*, *DropMix Music Gaming System*, dll.

2.2.2. Mekanik *Board Game*

Mekanik *board game* adalah kerangka cara permainan itu berjalan (Vagansza, 2015), misalkan "Ular Tangga" yang menggunakan mekanik *dice rolling* atau Catur dengan mekanik *grid movement*. *Board game* modern tak jarang menggunakan lebih dari satu mekanik dalam sebuah permainan. Menurut Board Game Geek (n.d.), sebuah *website database board game* dan *card game* di dunia, tercatat 54 jenis mekanik *board game.* Mekanik *board game* tersebut dibuat menjadi satu tabel sebagai berikut:

Tabel 2.1. Tabel Mekanik *Board game*

BOARDGAME MECHANICS	
Acting	Action/Movement Programming
Action Point Allowance System	Area Control/Area Influence
Area Enclosure	Area Movement
Area-Impulsive	Auctioning/Bidding
Betting/Wagering	Campaign/Battle Card Driven
Card Drafting	Chit-Pull System
Commodity Speculation	Cooperative Play
Crayon Rail System	Deck/Pool Building
Dice Rolling	Grid Movement
Hand Management	Hex-and-Counter
Hidden Traitor	Line Drawing
Memory	Modular Board
Paper-and-Pencil	Partnerships
Pattern Building	Pattern Recognition
Pick-up and Deliver	Player Elimination
Point to Point Movement	Press Your Luck
Rock-Paper-Scissors	Role Playing
Roll/Spin and Move	Rondel
Route/Network Building	Secret Unit Deployment
Set Collection	Simulation
Simultaneous Action Selection	Singing
Stock Holding	Storytelling
STR 01 - Competitive Games	Take That
Tile Placement	Time Track
Trading	Trick-taking
Variable Phase Order	Variable Player Powers
Voting	Worker Placement

2.2.3. Fungsi *Board Game*

Dalam sebuah buku berjudul *Libraries Got Game* (Mayer&Harris, 2010), sekolah umumnya memisahkan antara instruksi dan rekreasi. *Game* hanya dianggap 'hadiah' setelah menyelesaikan pekerjaan yang harus dilakukan. Jawaban yang dicari bukanlah menambahkan waktu untuk bermain sebagai iming-iming menyelesaikan pelajaran, namun menggunakan potensi *game* itu sendiri sebagai media mengajar berbagai bidang ilmu. Dalam mendukung sebuah pembelajaran, *board game* dapat memberikan dukungan fundamental dalam 4 hal, diantaranya:

1. Pengalaman Asli

Mekanik *board game* yang kaya akan tema dapat menyediakan pengalaman *authentic*. Salah satu fitur di generasi bermain adalah tingkat kemahiran seseorang yang bertambah melewati permainan tersebut. Contohnya *board game Agricola* yang menyediakan simulasi kehidupan petani di abad ke-17. Dengan sejarah yang kompleks, pemain dipaksa membuat keputusan dengan aksi yang terbatas. (hal. 12-14)

2. Keterlibatan Pemain

Tidak peduli *game* ringan atau berpikir panjang, keterlibatan pemain dalam sebuah permainan semua sama. Ketika seorang pemain lupa waktu ketika bermain, tingkat keterlibatan pemain tersebut tinggi dan *game* bersifat imersif. Lingkungan permainan juga akan membuat pemain lebih tertantang dan keterlibatan untuk merasakan pengalaman. (hal. 14-15)

3. *Social and Life Skill*

Board game mampu memberikan pengalaman dimana para pemain membuat komunitas sementara yang membangun kemampuan sosial dan *life skill* positif untuk menyelesaikan tantangan permainan. Desainer *game* bisa memanfaatkan jenis mekanik *board game* untuk membuat *social experience* yang diinginkan, seperti bekerja untuk kebaikan bersama, memberi giliran, strategi jangka panjang, dll. (hal. 15-16)

4. *Higher-order Thinking*

Berdasarkan kesederhanaan cara berpikir, *Gaming Bloom's Taxonomy* dalam objektif edukasi adalah:

Tabel 2.2. Gaming Bloom's Taxonomy

(Sumber: Mayer&Harris, 2010)

Bloom's Taxonomy	Skills	Games
Evaluation	argue, assess, compare, judge, predict, support	Chicago Express, Battlestar Galactica, Max
Synthesis	arrange, collect, create, develop, manage, organize, plan	Puerto Rico, Once upon a Time, 1960: The Making of the President
Analysis	appraise, calculate, criticize, examine, question	Bolide, Citadels, Shadows over Camelot
Application	choose, illustrate, dramatize, solve, use	Charades, Portrayal, Numbers League
Comprehension	classify, explain, locate, recognize, select	Pictureka, Monopoly, Lost Cities
Knowledge	memorize, define, arrange, list	Trivial Pursuit, Sorry!, 10 Days in the USA

Level pengetahuan dan komprehensif bukan lebih rendah daripada level lain, namun lebih tidak mengandalkan interpretasi independen individu dan lebih sederhana. Ketika gol permainan adalah *high-order-thinking*, mendominasi level

pada Gaming Bloom’s Taxonomy diperlukan dalam permainan. Artinya semakin keatas taksonomi, semakin rumit dan tinggi cara berpikir pemain. (hal. 16-18)

2.3. Remaja

Menurut Csikszentmihalyi (2019), remaja adalah fase transisional dari pertumbuhan dan perkembangan dari anak kecil menuju dewasa. Masa remaja seringkali dihubungkan dengan pertumbuhan psikologi, sosial, moral dan fisik orang tersebut.

Menurut Wyatt et al. (2017), otak anak usia 6 tahun sudah mencapai 90% ukuran otak orang dewasa. Namun selama pubertas, otak remaja mengalami transformasi dramatis yang mempengaruhi cara berpikir dan tingkah lakunya. Otak sudah mencapai batas perkembangan ukuran di pertengahan usia 20-an, namun setelah itu tetap berubah sepanjang umurnya namun tidak dramatis. Oleh karena itu, masa remaja adalah waktu yang tepat mengokohkan hal-hal positif karena sinapsis saraf untuk membiasakan tingkah laku maksimal di usia ini. Remaja juga lebih cenderung berani mengambil tindakan beresiko karena mencari sensasi baru dan bertindak impulsif yang dikarenakan pertumbuhan otak yang cepat.

2.3.1. Kategori Remaja

Menurut Wirawan (seperti dikutip Petro,2017), yang dikategorikan remaja adalah batasan usia 11-24 tahun. Usia 11 tahun adalah usia dimana tanda-tanda sekunder mulai terlihat, sedangkan batas 24 tahun diberikan peluang untuk menggantungkan diri pada orang tua. Kategori remaja menurut S.D.Gunarsa dan Y.S.Gunarsa, dan Mappiare (seperti yang dikutip Petro, 2017) adalah sebagai berikut:

1. Remaja Awal

Remaja yang awamnya masih duduk di Sekolah Menengah Pertama, rentang usia kira-kira 12-15 tahun. Ciri-cirinya emosional masih tidak stabil, punya rasa tidak percaya diri dan suka berkhayal.

2. Remaja Madya

Remaja masa pertengahan awamnya duduk dibangu Sekolah Menengah Atas, rentang usia kira-kira 15-18 tahun. Ciri-cirinya sangat membutuhkan pergaulan, cenderung narsistik, merasa resah dan bingung, dan keinginan akan hal baru.

3. Remaja Akhir

Remaja akhir berada di rentang usia 19-24 tahun. Masa remaja akhir ditandai dengan psikis dan fisik yang mulai stabil, berpikir realistis, kritis, emosional stabil, dll.

2.3.2. Psikologi Remaja

Menurut Mardiya (n.d.),untuk membentuk psikologi karakter positif, remaja perlu diisi dengan kegiatan positif seperti aksi sosial, olahraga, kegiatan ilmiah maupun keagamaan yang berfungsi mengalihkan produksi hormon ke hal-hal positif dan bukan ke pikiran negatif. Menurut G.W. Alport (seperti yang dikutip Mardiya, n.d.), ciri-ciri perkembangan psikologis remaja adalah:

1. Pemekaran diri sendiri

Remaja yang mempunyai ciri ini bisa melihat orang atau hal lain sebagai bagian dari dirinya. Egoisme berkurang dan kemampuan untuk mencintai orang lain bertumbuh.

2. Melihat diri sendiri secara objektif

Remaja dengan ciri ini sadar akan siapa dirinya sendiri dan mengerti humor, termasuk menjadikan dirinya sebagai bahan bicara. Remaja tidak emosi saat dikritik dan merefleksikan kritik itu bagaikan orang luar.

3. Memiliki falsafah hidup

Remaja sadar akan posisinya dalam masyarakat, mengerti akan perilaku yang ditunjukan saat ada ditengah tempat itu. Selain itu remaja tidak mudah terpengaruh dan mengeluarkan pendapat dengan lantang dan jelas.

2.4. Integritas Antikorupsi

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (KBBI, n.d.), korupsi adalah penyalahgunaan uang negara untuk kepuasan individu atau orang lain, sedangkan antikorupsi adalah sikap menolak perbuatan korupsi. Antikoruptif adalah kata sifat dari korupsi, yang berarti perilaku antikoruptif adalah perilaku yang tidak mempunyai sifat korupsi. Sihombing (2016) mengungkapkan bahwa integritas adalah karakter yang bisa melawan perilaku antikoruptif dan perlu dikembangkan sejak dini.

Menurut ACCH (2017), integritas merupakan antitesis dari korupsi. Arti integritas adalah karakter atau kompetensi dimana seorang mempunyai wibawa dan terbukti kejujurannya (KBBI, n.d.), sedangkan menurut kamus kompetensi perilaku Komisi Pemberantasan Korupsi (KPK, n.d.), arti integritas adalah tindakan konsisten antara perkataan dan perbuatan yang sesuai dengan nilai-nilai atau norma

yang dianut orang tersebut. Nilai-nilai tersebut bisa berasal dari kode etik tempat bekerja, moral, dan masyarakat.

Menurut sebuah jurnal berjudul “Meningkatkan Kesadaran Generasi Muda untuk Berperilaku Anti Koruptif Melalui Pendidikan Anti Korupsi”, selain sadar akan maraknya masalah korupsi di Indonesia, remaja juga harus sadar akan perannya sebagai *agent of change* yang terlihat dari idealisme dan integritas yang dimilikinya (Widhiyaastuti & Ariawan, 2018). Edukasi perlu diberikan agar generasi muda ikut menjadi bagian dalam perubahan, dasar utamanya adalah pendidikan antikorupsi. Pendidikan ini diberikan bukan untuk memberantas korupsi, namun tindakan pencegahan untuk menyadarkan agar tidak berperilaku koruptif. Pencegahan ini dilakukan agar generasi muda tidak melakukan korupsi saat terjun ke masyarakat.

Menurut Sihombing (2016) dalam jurnalnya tentang persepsi korupsi dan integritas pada pemuda 16-21 tahun, pemuda Indonesia tidak bisa menjelaskan integritas dengan baik, namun mampu menyadari perilaku yang menunjukan integritas. Menurutnya masuk akal karena Indonesia lebih awam menyambungkan korupsi hanya dengan dunia politik. Perlu diperhatikan bahwa mempelajari korupsi juga harus ditemani dengan pengetahuan tentang integritas agar generasi muda bisa membentuk dinamik politik dan sosial yang melawan korupsi di masa mendatang.

2.4.1. Pendidikan Antikorupsi

Menurut ACLC (2019), pendidikan antikorupsi adalah gerakan menanamkan nilai antikorupsi sejak dini. Sedangkan menurut Mubayyinah (2017), antikorupsi adalah adanya tingkat kesadaran agar seorang individu tidak melakukan perbuatan korupsi.

Target utama dari pendidikan nilai antikorupsi ini adalah diusia bangku sekolah, dimulai dari SD, SMP, SMA dan Perguruan Tinggi. Korupsi bisa terjadi apabila nilai-nilai antikorupsi tidak ditanamkan dengan kokoh sehingga perilaku koruptif tidak bisa dihindarkan. Terdapat 9 nilai-nilai antikorupsi yang dikenalkan oleh KPK sebagai doktrin nilai moral perilaku anti koruptif. SEMAI (Sembilan Nilai) tersebut terbagi menjadi 3 aspek:

1. Aspek Inti

   a) Jujur

   Jujur adalah sikap dan perilaku yang menunjukan perbuatan, perkataan dan pengetahuan yang selaras. Jika ketiga itu berada dalam satu kesatuan, orang jujur yang mengetahui kebenaran akan tidak akan mengatakan kebohongan atau melakukan kecurangan. Mubayyinah (2017) mengatakan perilaku koruptif bisa berevolusi menjadi tindakan korupsi itu sendiri. Cara mencegahnya adalah membiasakan dan mencontohkan mengatakan segala sesuatu yang diketahui atau dilakukan apa adanya. Kebiasaan ini akan membuat karakter dan kepribadian jujur yang kuat

   b) Disiplin

   Disiplin adalah kebiasaan dan tindakan yang patuh pada segala bentuk aturan dan konsisten untuk menjaga diri mematuhi peraturan tersebut. Disiplin mewujudkan keteraturan.

   c) Tanggung Jawab

   Tanggung Jawab adalah sikap dan perilaku yang melaksanakan dan menyelesaikan kewajiban dan tugas yang sudah diberikan pada orang tersebut.

Tugas atau tanggung jawab bisa yang berkaitan dengan diri sendiri, sosial, masyarakat, bangsa, negara dan agama. Tanggung jawab juga berarti mampu menanggung segala konsekuensi apabila jika dipertanyakan, dituntut, diperkarakan, dll.

2. Aspek Sikap

a) Adil

Adil adalah sikap yang menunjukan kesimbangan yang tidak memihak siapapun. Adil juga adalah perlakuan yang sama terhadap semua pihak tanpa membeda-bedakan berdasarkan kelas, golongan, ras, agama, dll. Nilai adil diajarkan untuk meminimalisir kesenjangan sosial karena pemberian dengan tujuan tertentu sudah termasuk gratifikasi.

b) Berani

Berani adalah sikap dimana hati seseorang percaya diri yang besar untuk melakukan perbuatan akan kebenaran yang ia yakini dan tidak takut akan ancaman, kesulitan atau bahaya yang akan atau sedang dihadapinya. Tujuan dari nilai berani ini di pendidikan antikorupsi adalah agar kelak seseorang mampu mengingatkan ataupun menegur siapapun disekitarnya ketika melakukan kesalahan, selain itu juga memiliki keberanian untuk melaporkan kecurangan kepada pihak berwajib

c) Peduli

Peduli adalah sikap yang memperhatikan dan memberikan empati pada orang lain dan tidak berfokus pada diri sendiri. Orang yang peduli tidak akan diam diri terhadap masyarakat yang membutuhkan maupun lingkungan sekitar yang

bermasalah. Hal ini merangsang kepekaan seseorang terhadap apa yang terjadi di sekitarnya dan bisa menjadi fondasi kuat untuk secara tajam mengenal perbuatan baik atau tidak baik yang berpotensi korupsi.

3. Aspek Etos Kerja

a) Kerja Keras

Kerja keras adalah memberikan keseluruhan untuk menyelesaikan pekerjaan, tugas, kewajiban, permasalahan, dll. Orang yang bekerja keras juga tidak mudah menyerah, gigih dan berjuang terhadap tujuan dan mengenal tidak segala sesuatu bisa didapat secara instan. Dengan nilai ini, seseorang bisa memberikan usaha keras untuk mendapatkan yang dia inginkan dan bukan dengan mengambil hak orang lain.

b) Sederhana

Sederhana artinya bersahaja, orang yang menggunakan secukupnya dan tidak berlebihan. Sederhana juga berarti menunjukan sikap apa adanya dan tidak melanggar norma untuk memaksa memiliki hal yang bukan miliknya, termasuk caranya berbuat curang. Salah satu penyebab perbuatan korupsi adalah sifat serakah, niat dan mengambil kesempatan untuk melakukan tindakan koruptif.

c) Mandiri

Mandiri adalah kesanggupan untuk berdiri sendiri dan tidak bergantung pada siapapun. Mandiri juga berarti orang tersebut mempunyai kemampuan untuk mencari, menemukan solusi dan menyelesaikan masalah yang dihadapi tanpa harus diperintah atau diberikan dorongan terlebih dahulu.