



### **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**

Bhineka Tunggal Ika yang secara harfiah memiliki arti “berbeda-beda tetapi satu” merupakan dasar negara yang mempunyai penekanan dalam menerima perbedaan kepercayaan dan keanekaragaman agama yang ada di NKRI. Keberagaman sendiri yang merupakan hal yang tidak terhindar pada negara ini pun mendukung peran warga negara masing-masing dalam memperjuangkan pembentukan jati diri suatu negara. Dimana tanpa adanya kesadaran ini, maka negara Indonesia sendiri akan hancur dan terpecah belah. Keanekaragaman dalam banyaknya agama yang ada di Indonesia pun harus mempunyai common denominator yaitu mencari sebuah persamaan dalam perbedaan, hal ini juga berkaitan dengan prinsip tidak bersifat sektarian dan eksklusif dimana tidak adanya pandangan dimana sebuah pihak kedudukannya lebih tinggi dibanding pihak yang lain, pandangan yang jika terbentuk akan menyebabkan konflik, kecemburuan, dan kurangnya kepedulian terhadap keberadaan pihak lain (Bitar, 2019).

Setiap agama pun mempunyai warisan, kebudayaan dan tradisi yang diangkat atau dirayakan kembali melalui festival maupun hari raya yang diadakan pada tanggal atau waktu tertentu, Festival agama ini pun merupakan momen yang dikaitkan dengan harmoni, kedamaian, dan kebahagiaan serta memiliki banyak informasi dan pengetahuan (hattours.com, 2012). Informasi sendiri merupakan salah satu aspek penting yang dibutuhkan dalam mengambil keputusan dan

memperluas sudut pandang yang dapat membentuk sikap baik dalam menerima, maupun menyampaikan informasi tersebut (Ashikuzzaman, 2014). Hal ini juga berpengaruh terhadap perkembangan otak remaja terutama pada usia remaja akhir dimana pola pikir mereka mulai berkembang dan kematangan emosi dan mental mulai terjadi (Brainfit Indonesia, 2018). Salah satu contoh pentingnya penerapan informasi sendiri adalah agar tidak terjadi kesalahpahaman terhadap suatu agama tertentu yang menyebabkan protes terhadap kegiatan agama lain tanpa mengetahui mengapa mereka melakukan hal tersebut, hal ini sendiri juga memicu sulitnya menerima perbedaan dan radikalisme (Kresna, 2016). Survey yang dilakukan di Yogyakarta yang merupakan *urban area* tidak menutup kemungkinan hal serupa dapat terjadi di Jakarta yang memiliki kemajemukan penduduk yang lebih tinggi (SETARA Institute, 2018).

Untuk mencegah hal ini, penyampaian informasi pun harus disampaikan melalui media informasi yang efisien agar tidak terjadi kesalahpahaman, *game* dianggap sebagai salah satu media yang paling efisien untuk memberi remaja cara pandang baru serta meningkatkan pemahamannya (Piaget, 2010). *Game* pun dapat dispesifikasikan menjadi *serious game* dimana terdapat metode penekanan dalam penyampaian informasi (Wattanasoontorn, 2012) yang dapat diaplikasikan kedalam *board game* yang merupakan media dimana pemain harus bertemu secara langsung, hal ini dapat mengembangkan sensomotorik dan mendorong remaja agar lebih terbuka terhadap hal baru (Zander, 2019).

Dengan pemaparan masalah di atas maka dilakukanlah perancangan perancangan *board game* berjudul “Perancangan *Board Game* Informasi Hari Raya Agama di Kalangan Remaja” dimana *gameplay* pada *board game* ini difokuskan untuk mengenalkan dan mengajarkan remaja mengenai makna hari raya Agama yang ada di Indonesia. Dengan perancangan *board game* ini penulis mengharapkan peningkatan pemahaman hari raya agama di kalangan remaja

## **1.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana perancangan *board game* bertemakan informasi hari raya keagamaan di kalangan remaja berumur 16-19 tahun.

## **1.3. Batasan masalah**

Terlihatnya toleransi antar remaja yang semakin menurun membuat perancang memutuskan untuk mengangkat media *board game* dengan batasan masalah sebagai berikut :

### **1. Geografis**

Dibatasi pada remaja Indonesia di wilayah Jakarta yang merupakan urutan ketiga dari bawah dalam indeks kota toleran di Indonesia (Setara Institute, 2018) dan merupakan pusat ibukota negara yang menyebabkan adanya kejemukan penduduk di dalam satu kota (cnnindonesia.com, 2018).

### **2. Demografis**

Laki-laki dan perempuan, diutamakan pada remaja berusia 16-19 tahun.

### **3. Psikografis**

- a. Remaja berusia 16-19 tahun dengan tingkat pendidikan sederajat SMA/SMK.
- b. Remaja yang tertarik untuk bermain dan ingin mengenal lebih dalam mengenai upacara keagamaan yang ada di Indonesia.

#### **1.4. Tujuan Tugas Akhir**

Merancang *board game* yang dapat memberi informasi mengenai makna hari raya keagamaan di kalangan remaja berusia 16-19 tahun.

#### **1.5. Manfaat Tugas Akhir**

Tugas akhir ini disusun dengan harapan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat bagi penulis :
  - a. Mengerti lebih jauh makna dari hari raya keagamaan yang ada di Indonesia.
  - b. Sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.).
2. Manfaat bagi masyarakat :
  - a. Media pembelajaran makna hari raya keagamaan Indonesia dikalangan remaja
3. Manfaat bagi universitas :
  - a. Sebagai referensi bagi mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara di bidang *board game*.